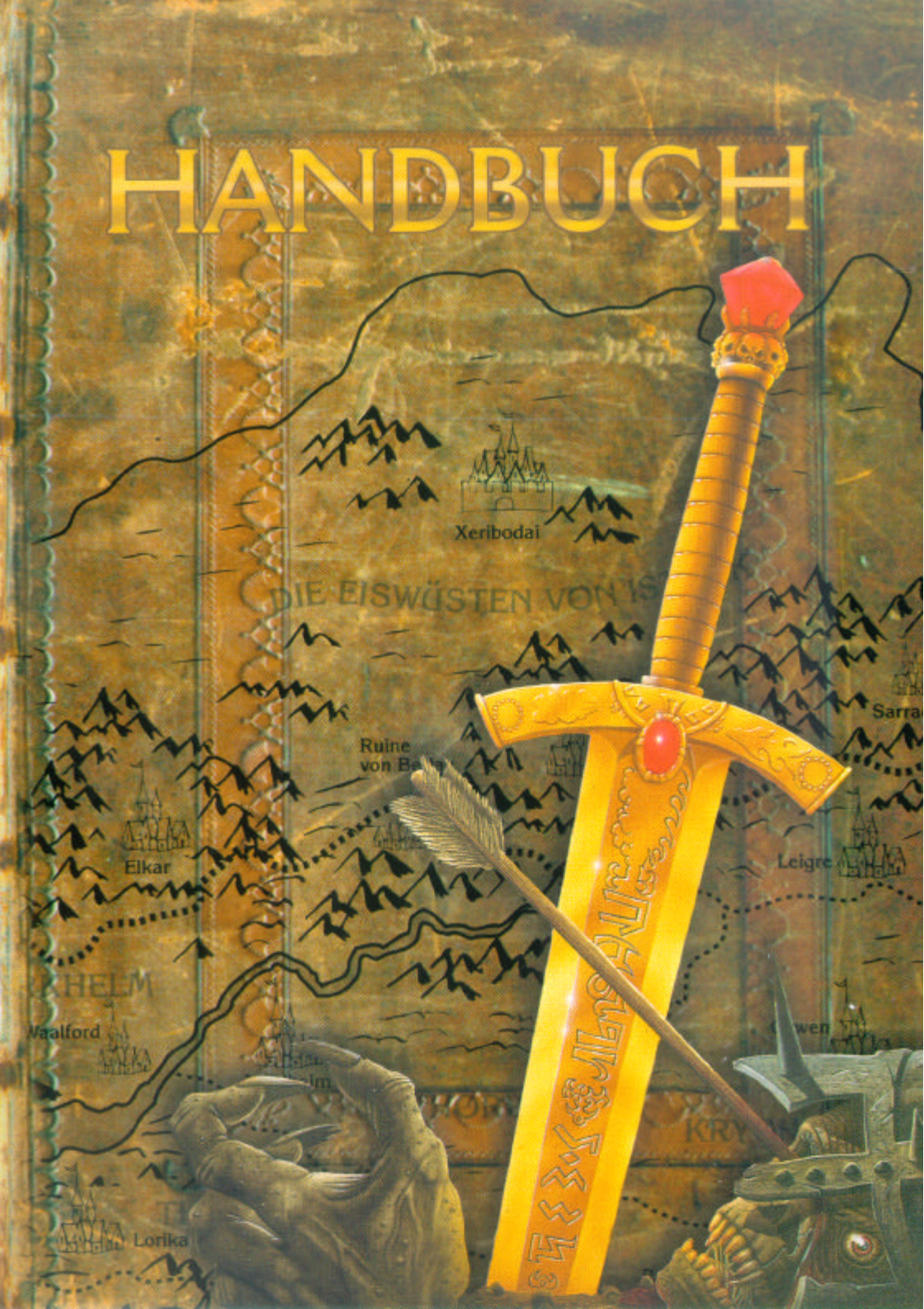
HANDBUCH



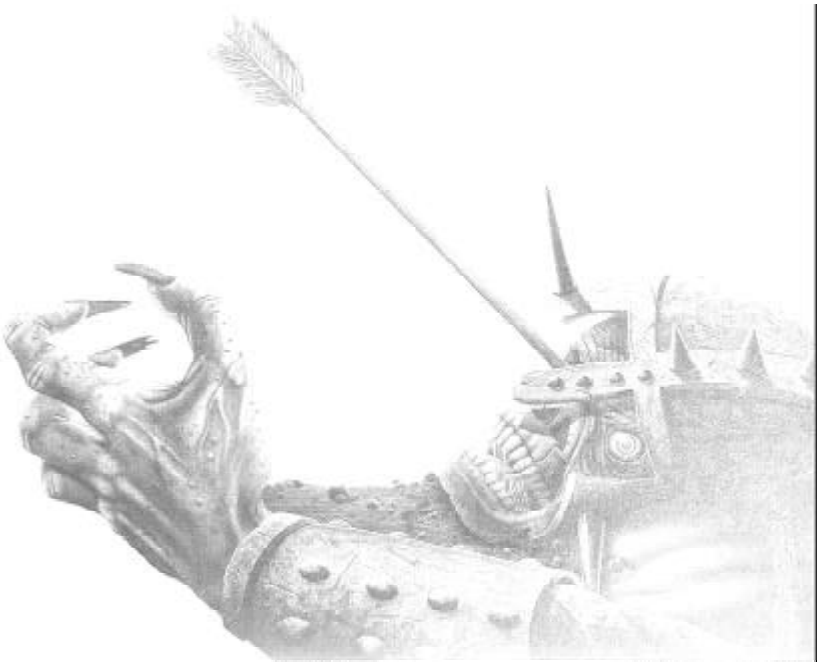
DEMONWORLD

IKARION SOFTWARE GMBH
Bahnhofstr. 18 - 20
D - 52064 Aachen

(c) 1994 HOBBY PRODUCTS
(c) 1997 IKARION SOFTWARE

Alle Rechte vorbehalten

DEMONWORLD ist ein registriertes Warenzeichen der Hobby Products GmbH Oberhausen.



1. EINFÜHRUNG

DEMONWORLD Was ist das?

DEMONWORLD ist ein fiktives Universum, das zeitlich am ehesten unserem Mittelalter gleichzusetzen ist. Nach Land und Macht streben hier allerdings nicht nur die Menschen, sondern auch zahlreiche Fantasykreaturen wie Zwerge, Elfen und Dämonen. Magie - weiße wie schwarze - ist ein wesentlicher Aspekt im DEMONWORLD Universum.

DEMONWORLD Die Vorlage

Erdacht und entwickelt wurde dieses Universum vom deutschen Tabletop-Spezialisten Hobby Products. Das Originalbrettspiel finden Sie im gutsortierten Fachhandel.

DEMONWORLD - Was erwartet mich?

DEMONWORLD versetzt Sie in die Rolle des imperialen Befehlshabers Jason Klingor. Sie kontrollieren eine große Armee, die sehr unterschiedliche Einheiten umfaßt. Sie werden im Laufe des Spiels riesige Ländereien durchqueren, gewaltige Schlachten schlagen und manches Geheimnis lüften. Für Abwechslung ist dabei gesorgt: Sie kommandieren nicht nur Ihr Heer in der Schlacht (Schlachtmodus), sondern Sie werden mit kleinen Gruppen von Helden so manch gefährliches Abenteuer überstehen müssen (Heldenmodus), um das Ziel des Spiels zu erreichen. Im Prinzip haben Sie mit DEMONWORLD zwei Spiele erworben. Wir wünschen Ihnen viel Spaß damit.

1. 1 Was zu diesem Spiel gehört

Neben den Programm-CDs sollte Ihre DEMONWORLD Packung die folgenden Komponenten enthalten:

Das Funktionshandbuch

Sie blättern gerade darin. In diesem Handbuch finden Sie alles über die Bedienung und Steuerung von DEMONWORLD.

Das Buch des Imperiums

Im Buch des Imperiums finden Sie alle Einheiten des Imperiums sowie deren Zaubersprüche und magische oder nicht-magische Dinge, die im Kampf nützlich sein können.

Das Buch der Isthak

Das Buch der Isthak widmet sich den Einheiten, Zaubersprüche und Dingen der Isthak Armeen. Wollen Sie sich im Kampagnenspiel die Spannung erhalten, so lassen Sie dieses Buch geschlossen.

2. INSTALLATION

Nach dem Einlegen der DEMONWORLD CD 1 startet das Installationsprogramm selbständig. Ist das Spiel noch nicht auf dem Computer installiert worden, so wählen Sie nun die Option Installieren aus. Sollte kein selbständiger Start erfolgen, ist der Autorun-Modus Ihres Systems deaktiviert worden. In diesem Fall doppelklicken Sie auf das Symbol der DEMONWORLD CD im Ordner Arbeitsplatz. Hier doppelklicken Sie dann auf INSTALL. Ist das Spiel noch nicht auf dem Computer installiert worden, so wählen Sie nun die Option Installieren aus.

Nach dieser Auswahl gelangen Sie zu den verschiedenen Installationsarten:

Minimale Installation

Bitte berücksichtigen Sie, daß dies nur bei schnellen CD-Laufwerken (min. 12 fach) zu empfehlen ist, da DEMONWORLD grafisch äußerst aufwendig gestaltet ist und dementsprechend auch sehr viele Daten bewegt werden müssen. Zudem wird in diesem Fall die Musik nicht direkt von CD abgespielt, sondern in einem reduzierten Sampleformat.

Mittlere Installation

Bei dieser Installationsart werden alle wichtigen Daten auf die Festplatte kopiert. Die Musikstücke werden größtenteils von CD gespielt, und die Ladezeiten sind bei CD-ROM Laufwerken ab vierfacher Geschwindigkeit nicht zu langsam.

Maximale Installation

Hier wird nur noch in Ausnahmefällen auf die CD zurückgegriffen. Mit dieser Installationsart haben Sie das maximale Spielvergnügen ohne lange Wartezeiten und mit voller CD Audio Musik.

Multispieler-Installation

Hier werden alle für den Schlachtmodus benötigten Dateien auf die Festplatte kopiert. Weiterhin werden alle Musikstücke als Samples abgespielt.

Den genauen Speicherbedarf zeigt Ihnen das Installationsprogramm an.

DEMONWORLD benötigt die Win95-Erweiterung DirectX5 . Ist diese auf Ihrem PC nicht vorhanden, so wird sie automatisch während der Installation aufgespielt. Ein Neustart Ihres Rechners ist dann erforderlich, bevor DEMONWORLD gestartet wird.

Möchten Sie die Installationsgröße verändern, nachdem Sie das Spiel bereits installiert haben, so müssen Sie DEMONWORLD zunächst deinstallieren und danach neu installieren.

Die Deinstallation starten Sie über das Icon UNINSTALL , das Sie im Spielverzeichnis finden. Die gespeicherten Spielstände werden dabei jedoch nicht gelöscht. Sie befinden sich im Verzeichnis Programme\DEMONWORLD\Savegames.

Um das Spiel zu deinstallieren wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt im Spielverzeichnis an.

3. STEUERGERÄTE

Das Spiel kann mit folgenden Eingabegeräten bedient werden:

Maus
Tastatur
Win95-kompatibles Joypad
Microsoft IntelliMouse

Die Geräte können auch gleichzeitig genutzt werden.

4. SPIELMODI

DEMONWORLD bietet Ihnen drei verschiedene Spielmodi:

Kampagnenspiel

Das Herzstück von DEMONWORLD ist die Kampagne. In dieser Kampagne übernehmen Sie die Rolle des Heerführers Jason Klingor. Im Auftrag des Kaisers müssen Sie in den Nordprovinzen des Reiches für Recht und Ordnung sorgen und den Verräter Fardashi Fraiz Alkaldo gefangen nehmen. Doch Sie werden rasch merken, daß dies nur die Spitze des Eisbergs ist. Eine viel größere Gefahr für das Reich wartet in den nördlichen Gefilden...

In diesem Modus kann nur die imperiale Seite übernommen werden.

Ein-Spieler-Missionen

Der Bereich Ein-Spieler-Missionen bietet Ihnen eine große Anzahl vorgefertigter Szenarien. Bei diesen gilt es, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Dabei wird abschließend bewertet, wie gut die Mission erfüllt worden ist.
In diesem Modus kann je nach Mission die imperiale Seite oder die Seite der Isthak übernommen werden.

Zwei-Spieler-Missionen

In diesem Bereich können sich zwei Spieler auf dem Schlachtfeld gegenüberstehen. Dabei wird zunächst ein vorgefertigtes Schlachtfeld ausgewählt. Per Missionseditor werden anschließend Armeestärke und Siegbedingungen festgelegt.

In diesem Modus wird je ein Spieler die Seite der Isthak oder des Imperiums übernehmen.

Die nachfolgenden Kapitel der Anleitung beziehen sich in erster Linie auf die Kampagne. Die generellen Hinweise zu Bedienung und Steuerung gelten jedoch auch für den Ein- und Mehrspieler-Modus.

5. DAS HAUPTMENÜ

Starten Sie das Programm im Kampagnenmodus. Nach einer kurzen Einführung in die Geschichte, erscheint das Hauptmenü. Von hier aus erreichen Sie bequem alle Funktionen des Spiels. Fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger (animierte Hand) über die verschiedenen Gegenstände auf dem Bildschirm und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende. Mit der rechten Maustaste kehren Sie immer zum Hauptmenü zurück.

Das Kriegstagebuch

Das Kriegstagebuch ist eine Chronik der Ereignisse und Ihr persönliches Tagebuch. Nach bzw. vor jeder neuen Schlacht wird hier ein Eintrag angelegt. Wenn Sie auf die linke Buchseite klicken, so können Sie im Buch zurückblättern und ältere Einträge erneut lesen. Ein Klick auf die rechte Buchseite bringt Sie in der Zeit weiter nach vorne. Wollen Sie das Tagebuch verlassen, klicken Sie einfach außerhalb des Buches die rechte Maustaste.

Das Buch der Dinge

Im Buch der Dinge werden alle bisher entdeckten und benutzbaren Dinge beschrieben. Unter Dingen versteht man in DEMONWORLD Gegenstände, die bestimmte Eigenschaften haben und die im Kampf nützlich sind. Es sind meist magische Gegenstände. Dinge können dem Gegner in der Schlacht entrissen werden, bzw. an bestimmten Orten gefunden werden.

Das Buch der Isthak

Im Verlauf der Kampagne werden Sie den verschiedensten Kreaturen des Nordens begegnen. Im Buch der Isthak werden diese dann vermerkt und charakterisiert. Auch die Zaubersprüche der Feinde werden hier dokumentiert.

Das Buch der Magie

Im Buch der Magie werden alle von Ihren Magiern verwendbaren Sprüche niedergeschrieben.

Die Landkarte

Auf der Landkarte wird der Marschweg festgehalten, den Sie bislang mit Ihrem Heer zurückgelegt haben.

Die Missionskarte

Die Missionskarte zeigt Ihnen die Aufgabenstellung für Ihren nächsten Auftrag.

Das Tintenfaß

Das Tintenfaß bringt Sie in das Optionsmenü. Hier können Sie alle spielrelevanten Einstellungen vornehmen.

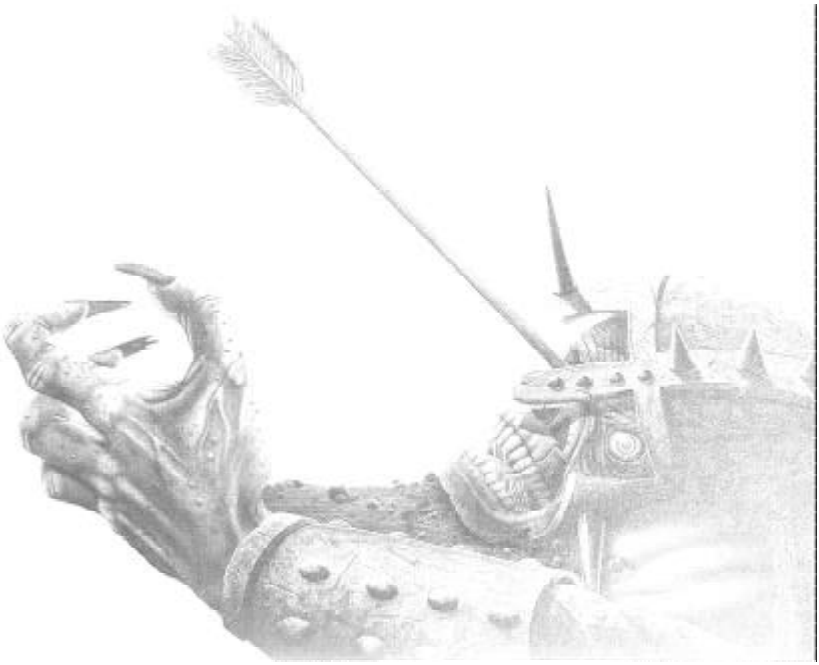
Eine Erklärung des Kampagnenoptionsmenüs finden Sie auf Seite 50.

Der Weinhumpen

Wenn Sie bestimmte Teilaufgaben erledigt haben, dürfen Sie zur Belohnung einen Filmausschnitt betrachten. Wollen Sie diese Filme auch später noch einmal anschauen, so können Sie hier zwischen den bereits erspielten Sequenzen auswählen.

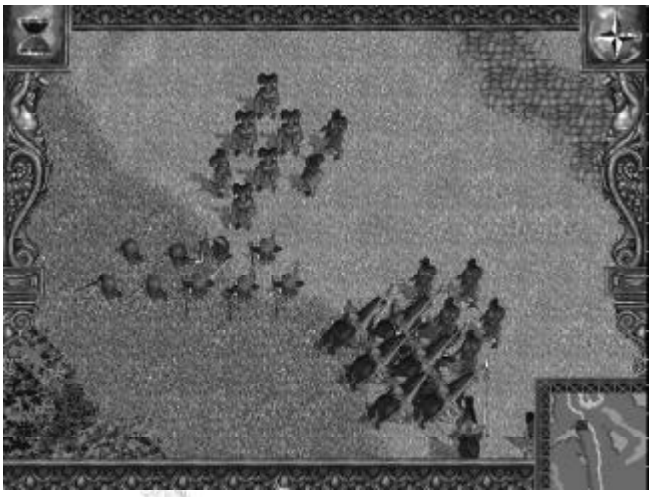
Das Truppenbuch

Das Truppenbuch führt Sie zur Armeeverwaltung. Diese wird ab Seite 38 detailliert erklärt.



6. DIE BEDIENUNG DES SPIELS IM SCHLACHTMODUS

6.1 Der Bildschirm



Den größten Teil des Spiels werden Sie in diesem Modus erleben. Im Schlachtmodus werden komplette Einheiten oder Einzelfiguren - wie Drachen und Helden - befehligt.

Im Schlachtmodus baut sich der Bildschirm folgendermaßen auf:

Oben links befindet sich eine Sanduhr, die die verbleibende Zeit für den aktuellen Zug anzeigt (sollten Sie im Optionsmenü den Bildrahmen deaktiviert haben, so befindet sich an dieser Stelle eine digitale Zeitanzeige). Oben rechts wird die aktuelle Windrichtung durch eine Windrose angezeigt. Unten links wird das jeweilige Einheitenportrait dargestellt und unten rechts befindet sich eine kleine Übersichtskarte, die sogenannte Minimap.

Der Cursor

Sie bewegen einen Mauszeiger (Cursor) über das Spielfeld. Wollen Sie den sichtbaren Bildschirmbereich verschieben, so wandern Sie mit dem Cursor über den Bildschirmrand hinaus. Der Bildschirm

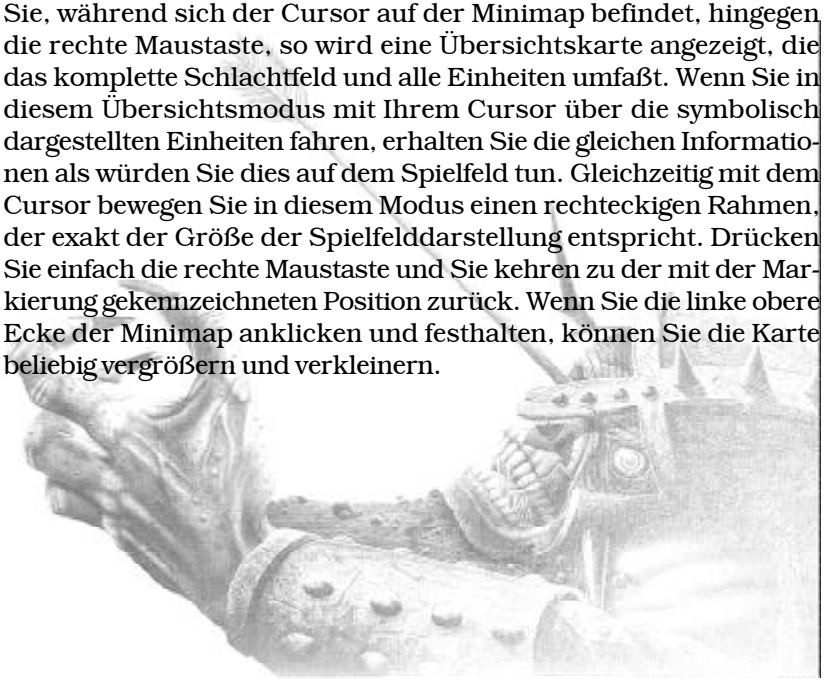
wird nun gescrollt. Fahren Sie mit dem Cursor über eine eigene Einheit, so erscheint in der unteren linken Bildschirmecke eine Einheitenbeschreibung mit den aktuellen Spielwerten. Fährt der Cursor über eine gegnerische Einheit, so werden nur die Daten angezeigt die Sie aus vorherigen Begegnungen mit dieser Einheit bereits kennen.

Die Windrose

Die Windrose gibt die aktuelle Windrichtung an. Dies ist besonders wichtig für den Fall, daß sich das Schlachtfeld entzündet hat, oder wenn Sie als strategisches Mittel Feuer legen wollen. Feuer breitet sich immer gemäß der Windrichtung aus.

Die Minimap und die Übersichtskarte

Die Minimap dient einer schnelleren Orientierung auf dem Schlachtfeld. Bewegen Sie den Cursor auf die Minimap am rechten unteren Bildschirmrand. Wenn Sie nun die linke Maustaste drücken, werden Sie automatisch zu der angewählten Position geführt. Drücken Sie, während sich der Cursor auf der Minimap befindet, hingegen die rechte Maustaste, so wird eine Übersichtskarte angezeigt, die das komplette Schlachtfeld und alle Einheiten umfaßt. Wenn Sie in diesem Übersichtsmodus mit Ihrem Cursor über die symbolisch dargestellten Einheiten fahren, erhalten Sie die gleichen Informationen als würden Sie dies auf dem Spielfeld tun. Gleichzeitig mit dem Cursor bewegen Sie in diesem Modus einen rechteckigen Rahmen, der exakt der Größe der Spielfelddarstellung entspricht. Drücken Sie einfach die rechte Maustaste und Sie kehren zu der mit der Markierung gekennzeichneten Position zurück. Wenn Sie die linke obere Ecke der Minimap anklicken und festhalten, können Sie die Karte beliebig vergrößern und verkleinern.



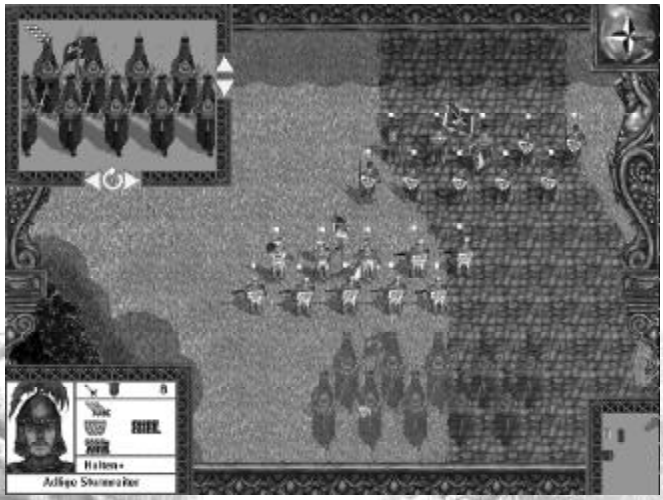
6.2 Das Aufstellen Ihrer Einheiten

Bevor Sie mit einer Schlacht beginnen können, müssen Sie Ihre eigenen Truppen in Position bringen. Geschicktes Aufstellen ist bei DEMONWORLD ein wichtiger Schlüssel zum Erfolg. Lesen Sie die Missionsbeschreibungen sorgfältig und versuchen Sie, das Gelände optimal auszunutzen. Stellen Sie die Einheiten so auf, daß sie sich nicht gegenseitig blockieren, damit Sie nicht wertvolle Züge damit verschwenden müssen, Ihre Armee sinnvoll zu ordnen.

Der Aufmarschbereich

Zu Beginn einer jeden Mission müssen Sie Ihre Armee in den markierten Aufmarschbereichen aufstellen. Berücksichtigen Sie dabei bitte, daß Ihnen nicht immer die ganze Armee zur Verfügung steht. Oft können Sie nur auf bestimmte Teile Ihrer Armee zurückgreifen.

Das Auswahlfenster



Im Auswahlfenster werden Ihre für diese Mission zugelassenen Einheiten dargestellt. Die Funktionsweise dieses Fenster ist identisch mit den üblichen Windows-Boxen. Sie können mit der Leiste auf der rechten Seite durch die Einheiten blättern. Die im Fenster angezeigte Einheit befindet sich automatisch als Geistereinheit an Ihrem Maus-

zeiger. Bevor Sie die Einheit plazieren, können Sie noch Formation und Ausrichtung anhand der Symbolleiste des Auswahlfensters ändern. Die Einheit gilt erst dann als gesetzt, wenn Sie ihr auf dem Spielfeld eine Position zugewiesen haben. Sie können Einheiten nur innerhalb des markierten Aufmarschbereiches positionieren. Des weiteren gelten auch hier die Terrain-Beschränkungen (Seite 34). Sie können zum Beispiel kein Fuhrwerk in einem Wald plazieren.

Sie müssen nicht alle Einheiten auf dem Schlachtfeld plazieren, doch werden Sie meist von zahlreichen Gegnern erwartet, so daß Sie alle Einheiten, die Sie zur Verfügung haben, dringend benötigen. Möchten Sie die Aufmarschphase beenden, klicken Sie auf den Startknopf.

6.3 Das Einheitenportrait

Das Einheitenportrait gibt die aktuellen Werte der ausgewählten Einheit wieder. Sobald Sie eine Einheit mit dem Mauszeiger berühren, wird deren Portrait am unteren linken Bildschirmrand eingeblendet. Zudem wird angezeigt, in welchem Gefechtszustand sich die Einheit zur Zeit befindet und ob sie unter magischem Einfluß steht.

6.4 Zusammensetzung und Werte einer Einheit

Eine Einheit besteht aus einer bestimmten Zahl von Elementen (also Einzelfiguren): In der Regel sind dies 8 bis 10. Die Elemente unterscheiden sich meist wie folgt:

- Anführer (max. 1 Element pro Einheit)
- Standartenträger (max. 1 Element pro Einheit)
- Musiker (max. 1 Element pro Einheit)
- Normale Soldaten

Standartenträger und Musiker stehen nicht allen Einheiten zur Verfügung, ein Anführer gehört jedoch zu jeder imperialen Einheit. Fallen in der Schlacht Anführer, Standartenträger oder Musiker, so werden diese automatisch in der nächsten Schlacht durch das Nachrücken normaler Soldaten ersetzt. Standartenträger, Musiker und Anführer stellen hierbei keinen reinen Schmuck dar - sie erfüllen wichtige Aufgaben innerhalb der Einheit. Ein Anführer und ein Standartenträger heben die Moral und damit den Kampfeswillen einer Einheit, während ein Musiker dafür sorgt, daß bestimmte Formation leichter eingenommen werden kann. Nach einer Flucht hat es eine Einheit mit Musiker zudem leichter, sich neu zu formieren.

- Attribute der Einheiten

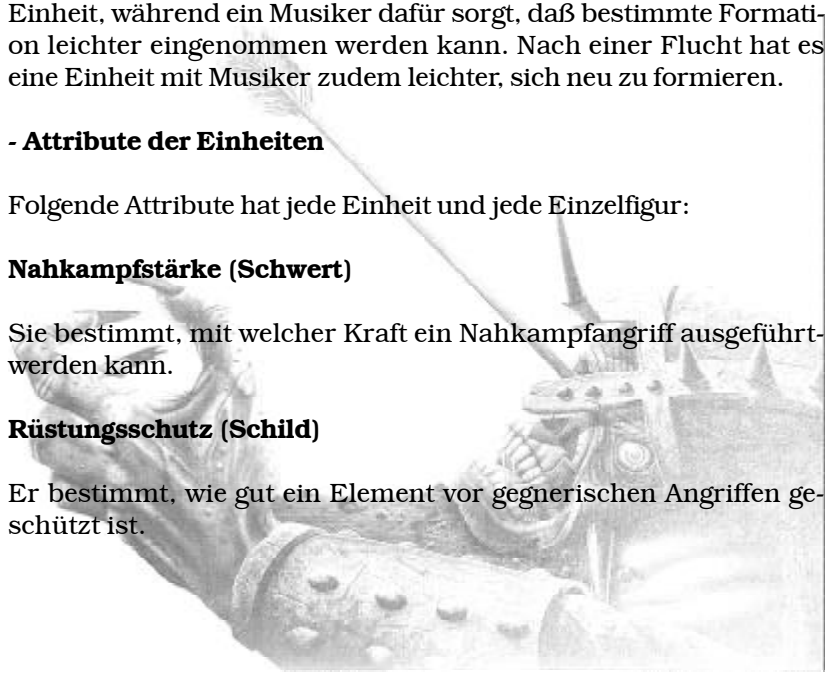
Folgende Attribute hat jede Einheit und jede Einzelfigur:

Nahkampfstärke (Schwert)

Sie bestimmt, mit welcher Kraft ein Nahkampfangriff ausgeführt werden kann.

Rüstungsschutz (Schild)

Er bestimmt, wie gut ein Element vor gegnerischen Angriffen geschützt ist.



Beweglichkeit (Stiefel)

Sie bestimmt, welche Bewegungsreichweite ein Element auf dem Spielfeld hat.

Hierzu kommen noch einheitenspezifische Attribute:

Moral (Faust)

Sie bestimmt, wie gut die geistige Konstitution und die Kampfmoral einer Einheit ist. Helden, Zauberer und sonstige Einzelfiguren besitzen keinen Moralwert, da diese sich aufgrund ihrer Standhaftigkeit keinen Moraltests unterziehen müsssen.

Fernkampfstärke (Bogen)

Sie bestimmt, mit welcher Kraft ein Fernkampfangriff durchgeführt werden kann. Diesen Wert haben nur Einheiten und Einzelfiguren, die mit Fernkampfwaffen ausgestattet sind.

Geschützstärke (Kanone)

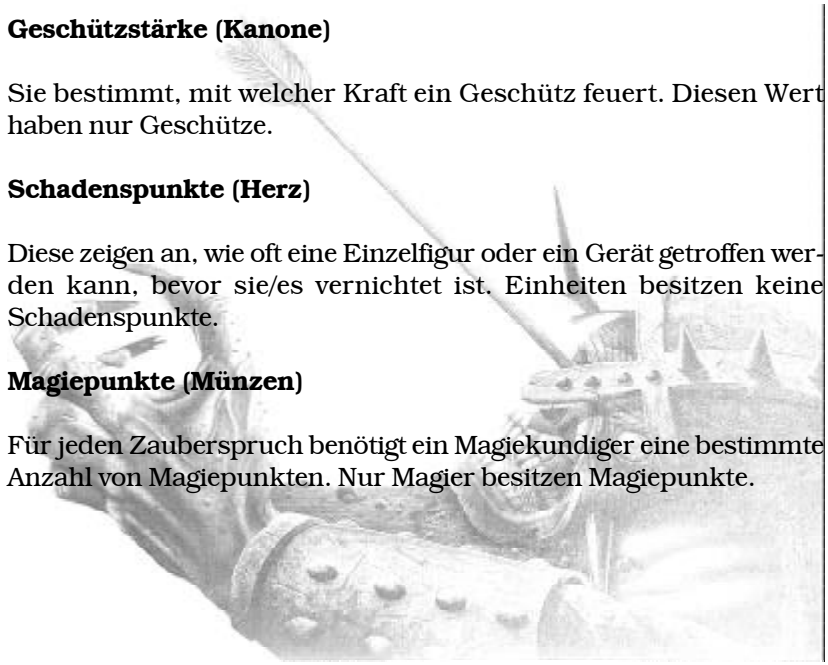
Sie bestimmt, mit welcher Kraft ein Geschütz feuert. Diesen Wert haben nur Geschütze.

Schadenspunkte (Herz)

Diese zeigen an, wie oft eine Einzelfigur oder ein Gerät getroffen werden kann, bevor sie/es vernichtet ist. Einheiten besitzen keine Schadenspunkte.

Magiepunkte (Münzen)

Für jeden Zauberspruch benötigt ein Magiekundiger eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten. Nur Magier besitzen Magiepunkte.



Wunden (Blutstropfen)

Diese zeigen an, wieviele Schadenspunkte eine Einzelfigur oder ein Gerät bereits verloren hat.

Hierzu kommen noch besondere Anzeigen:

Magierklasse (Zauberstab)

Zeigt die Qualität (Erfahrungsstufe) des Magiers.

Heldenklasse (Heldestern)

Zeigt die Qualität (Erfahrungsstufe) eines Helden.

- Aktueller Gefechtszustand

Ihre Kämpfer können sich je nach Spielsituation in einem unterschiedlichen Gefechtszustand befinden. Dieser wird Ihnen ebenfalls im Einheitenportrait angezeigt. Folgende Zustände sind möglich:

Halten
Die Einheit hält ihre Stellung und wartet auf einen Befehl.

Halten +
Die Einheit wartet seid mindestens zwei Runden auf einen Befehl. Ihr Verteidigungswert ist verbessert.

Nahkampf
Die Einheit befindet sich im Nahkampf mit einer anderen Einheit.

Flucht
Die Einheit ist auf der Flucht und kann derzeit nicht kontrolliert werden.

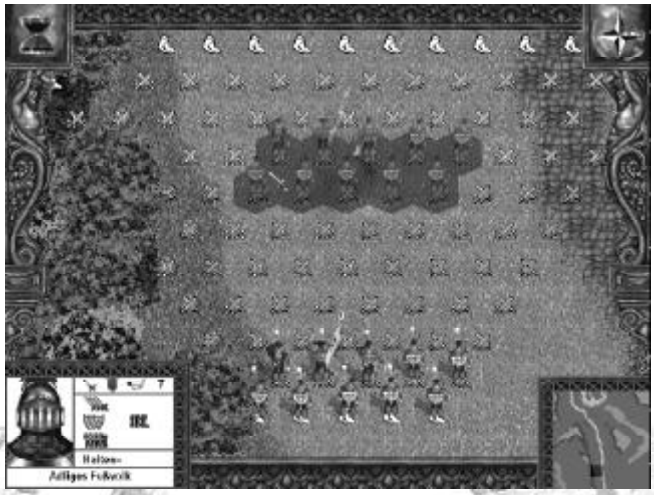
Angekettet
Die Einheit ist auf dem Schlachtfeld angekettet.

- Aktuelle Formation

Hier wird durch ein Symbol angezeigt, in welcher Formation sich die Einheit befindet. Erklärungen zu den Formationen finden Sie auf Seite XY (Kapitel Formation).

6.5 Eine Einheit bewegen

Eine Einheit, die Sie in der aktuellen Spielrunde noch bewegen oder mit der Sie eine andere Aktion durchführen können, erkennen Sie an einer blinkenden Kugel, die über der Einheit schwebt. Fahren Sie mit dem Cursor auf eine Einheit, so werden Ihnen am linken unteren Bildschirmrand Informationen zu dieser angezeigt. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die betreffende Einheit, so werden Sie zwei Dinge feststellen:



1. Ihr Mauscursor hat sich in eine Geistereinheit verwandelt, die ein transparentes Abbild Ihrer tatsächlichen Einheit ist. Diese Geistereinheit können Sie nun innerhalb der farbig unterlegten Felder absetzen, und schon marschieren Ihre Kämpfer brav zu der ihnen zugewiesenen Position. Haben Sie es sich anders überlegt und möchten diese Einheit doch nicht bewegen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste.

2. Sie sehen einen Bereich von Feldern, auf denen sich animierte Markierungen befinden. Diese Felder zeigen Ihnen den Bewegungsbereich Ihrer Einheit an. Dieser unterteilt sich folgendermaßen:

Angriffsbereich (Schwerter)

Innerhalb dieses Bereiches kann sich die angewählte Einheit bewegen und angreifen. Stellen Sie Ihre Einheit direkt neben eine gegnerische Einheit innerhalb des Bereiches, so wird diese sofort im Nahkampf angegriffen. Voraussetzung hierfür ist ein sogenannter Basenkontakt, den Sie daran erkennen, daß sich das helle Rot mit dem Ihre Geistereinheit unterlegt ist, in ein dunkles Rot verändert.

Maximaler Bewegungsbereich (Stiefel)

Stellen Sie Ihre Einheit innerhalb dieses Bereiches ab, so kann sie keine weiteren Aktionen ausführen. Den maximalen Bewegungsbereich nutzen Sie deshalb in erster Linie, wenn Sie sich möglichst schnell von A nach B bewegen wollen.

Aktionsbereich (Schwerter, gelb markiert)

Positionieren Sie eine Einheit in diesem Bereich, so kann diese in der aktuellen Runde noch eine Aktion ausführen.

6.6 Wegmarken setzen

Sie haben die Möglichkeit, Ihren Einheiten einen bestimmten Marschweg vorzugeben. Das hat den Vorteil, daß Sie der Einheit nicht in jeder Runde einen neuen Befehl geben müssen, was sehr nützlich sein kann, wenn Sie beispielsweise eine längere Wegstrecke zurücklegen wollen. Dazu verwenden Sie die sogenannten Wegmarken. Wollen Sie eine solche verwenden, so fahren Sie mit dem Mauszeiger auf die Einheit, und drücken Sie die rechte Maustaste. Aus dem Menü wählen Sie die Option WEGMARKE. Nun klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, zu der die Einheit marschieren soll. Dieser Punkt wird mit einem Kreuz markiert. Soll sich die Einheit in Bewegung setzen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kreuz. Wollen Sie die Wegmarke stattdessen lieber löschen, drücken Sie

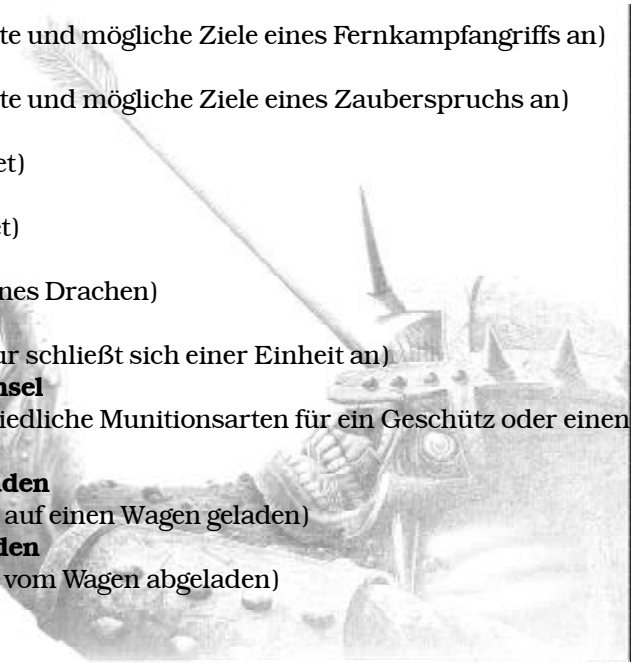
ESC. Wird die Einheit auf ihrem Weg angegriffen, so wird sie sich zur Wehr setzen. Ist die Einheit an der zugewiesenen Stelle angekommen, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Natürlich können Sie einer Einheit auch mehrere Wegmarken geben.

6.7 Eine Aktion ausführen

Ihre Einheiten haben die Möglichkeit, verschiedenste Aktionen auszuführen. Hierzu bewegen Sie wieder den Cursor auf die Einheit, so daß am unteren linken Bildschirmrand das Einheitenportait sichtbar wird.

Die Einheit wird ausgewählt, Einheitenfenster unten links bleibt aktiv. Die nun erscheinende Liste zeigt Ihnen alle Möglichkeiten an, die der aktiven Einheit zur Verfügung stehen. Diese können - je nach Typ der Einheit - die folgenden sein:

Bewegen/Nahkampf
(Zeigt den möglichen Bewegungsbereich an)
Fernkampf
(Zeigt Reichweite und mögliche Ziele eines Fernkampfangriffs an)
Zaubern
(Zeigt Reichweite und mögliche Ziele eines Zauberspruchs an)
Fliegen
(Drachen startet)
Landen
(Drachen landet)
Odem
(Feuerangriff eines Drachen)
Anschließen
(Eine Einzelfigur schließt sich einer Einheit an)
Munitionswechsel
(Zeigt unterschiedliche Munitionsarten für ein Geschütz oder einen Bogen an)
Geschütz aufladen
(Geschütz wird auf einen Wagen geladen)
Geschütz abladen
(Geschütz wird vom Wagen abgeladen)



Gegenstand benutzen
(Magischer Gegenstand wird verwendet)
Feuer legen
(Entfacht ein Feuer auf dem Spielfeld)
Anketten
(Kettet den Mob auf dem Schlachtfeld an)
Formation
(Zeigt eine Liste der möglichen Formationen)
Schwenk
(Zeigt eine Liste der möglichen Schwenks)
Drehung
(Zeigt eine Liste der möglichen Drehungen)
Zurück
(Auswahl wird verlassen)

Durch die Auswahl einer Aktion gelangen Sie in einigen Fällen in ein Untermenü. Dort können Sie dann z.B. genau angeben, welche Formation die Einheit annehmen soll.

6.8 Das Kontrollmenü aufrufen (Runde beenden)

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Fläche innerhalb des Spielfeldes. Es erscheint nun das Kontrollmenü, in dem Sie folgende Möglichkeiten haben:

Rundenende Beendet den aktuellen Zug Ihr Gegner ist nun an der Reihe

Speichern Sichert die aktuelle Position auf dem Brett. Mit dieser Methode legen Sie jedoch keinen echten Spielstand an. Das sogenannte Schnellspeichern soll es Ihnen ermöglichen, Ihr Spiel zu sichern, bevor Sie eine kritische Entscheidung treffen. Sie haben für diese Aktion nur einen einzigen Speicherplatz. Wiederholen Sie den Speichervorgang, so wird der zuvor gesicherte Spielstand gelöscht.

Laden Der zuvor gesicherte Spielstand wird geladen

Ende Beendet das Spiel

Zurück Kontrollmenü verlassen

Rücknahme Den letzten Zug zurücknehmen

Optionen Einstellungen wie Bildschirmauflösung, Zugzeit, etc. vornehmen

6.9 Nahkampf

Die meisten Kämpfe in DEMONWORLD werden im Nahkampf entschieden. Nahkampf findet statt, wenn sich zwei feindliche Einheiten mit mindestens einem Element berühren.

Im Nahkampf schlagen die Einheit meist in der Reihenfolge ihrer Qualität zu. D.h.: Starke und qualitativ besonders hochwertige Einheiten schlagen immer vor schwächeren und schlechteren Einheiten. Stehen sich Einheiten gleicher Qualität gegenüber, so schlagen beide Einheiten gleichzeitig zu.

Während der Nahkampfrunde versucht das Programm automatisch, die durch die Verluste entstandenen Lücken in der Schlachtreihe zu schließen, um die Moral der verbliebenen Elemente so günstig wie möglich zu gestalten. Elemente können je zwei Felder pro Runde nachrücken.

Nahkampf innerhalb des Nahkampfbereiches

Bewegt man eine Einheit innerhalb des markierten Nahkampfbereiches an die Base einer feindlichen Einheit, so geht die eigene Einheit in den Kampfmodus über. Verfügt die angreifende Einheit über eine Spezialwaffe für die erste Nahkampfrunde (z.B. Lanze bei Reitereinheiten), so wechselt das Programm automatisch die Waffen. Steht die gegnerische Einheit nicht im Verteidigungsmodus, so kann sie in dieser Runde nicht zurückschlagen.

Nahkampf außerhalb des Nahkampfbereiches

Bewegt man eine Einheit außerhalb des markierten Nahkampfbereiches an die Base einer feindlichen Einheit, so geht die eigene Einheit nicht in den Kampfmodus über. Steht die gegnerische Einheit im Verteidigungsmodus (Halten+), so wird sie den Angreifer

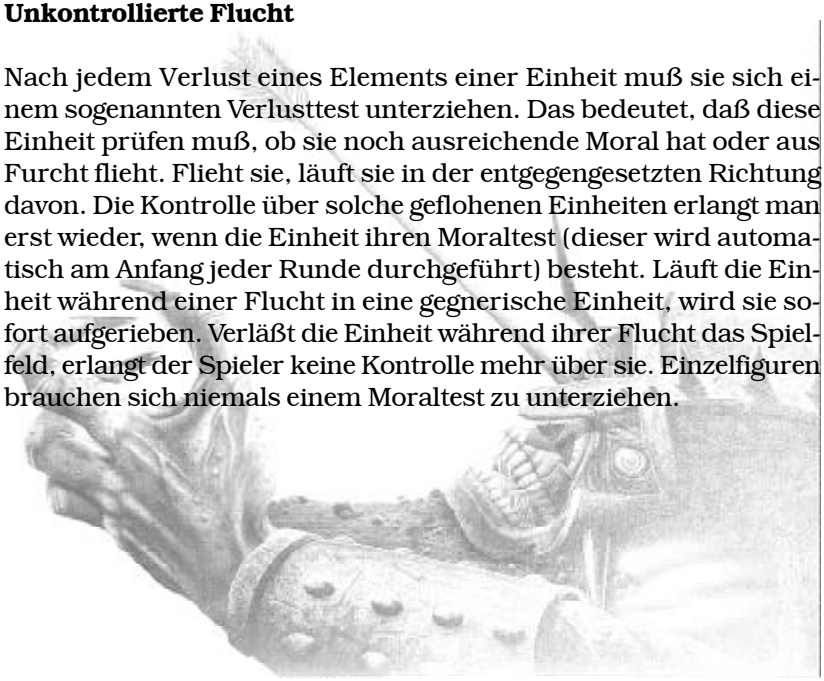
attackieren, ohne daß dieser sich wehren kann.

Flucht aus dem Nahkampf

Wollen Sie eine Einheit aus dem Nahkampf lösen, so muß sie sich einem sogenannten Moraltest unterziehen. Es wird überprüft, ob die Einheit mental stark genug ist, um sich geordnet aus dem Nahkampf zu lösen, oder ob sie in Panik gerät. In jedem Fall hat der Gegner die Gelegenheit, der fliehenden Einheit in den Rücken zu schlagen. Um eine Einheit aus dem Nahkampf zu lösen, führen Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf diese aus. Die Einheit rennt nun in entgegengesetzter Richtung los und nimmt erst dann wieder eine kontrollierte Formation ein, wenn sie den sogenannten Sammeltest bestanden hat. Je nach geistiger Konstitution der Einheit, kann dies über mehrere Runden andauern. Zudem besteht das Risiko, daß die fliehende Einheit in eine formierte Gegnereinheit läuft, was unweigerlich zu herben Verlusten führt, da sich die fliehende Einheit nicht verteidigen kann.

Unkontrollierte Flucht

Nach jedem Verlust eines Elements einer Einheit muß sie sich einem sogenannten Verlusttest unterziehen. Das bedeutet, daß diese Einheit prüfen muß, ob sie noch ausreichende Moral hat oder aus Furcht flieht. Flieht sie, läuft sie in der entgegengesetzten Richtung davon. Die Kontrolle über solche geflohenen Einheiten erlangt man erst wieder, wenn die Einheit ihren Moraltest (dieser wird automatisch am Anfang jeder Runde durchgeführt) besteht. Läuft die Einheit während einer Flucht in eine gegnerische Einheit, wird sie sofort aufgerieben. Verläßt die Einheit während ihrer Flucht das Spielfeld, erlangt der Spieler keine Kontrolle mehr über sie. Einzelfiguren brauchen sich niemals einem Moraltest zu unterziehen.



6.10 Fernkampf

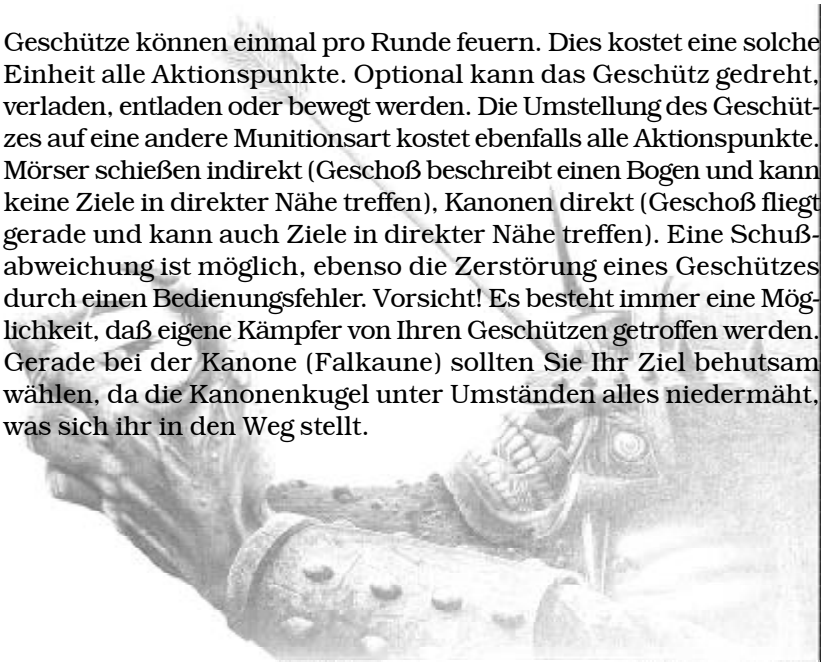
Der Fernkampf unterteilt sich in drei verschiedene Arten: Fernkampf von Einheiten (Bogen- und Armbrustschützen), Geschützen und mobilen Geschützen.

Fernkampf von Einheiten und Einzelfiguren

Fernkämpfer zu Fuß können grundsätzlich nur nach vorne schießen. Dabei können sie natürlich nur feindliche Einheiten treffen, die auch tatsächlich in ihrem Sichtbereich liegen. Sind die Fernkämpfer in mehrere Reihen gestaffelt, so kann nur die vorderste Reihe schießen. Fernkämpfer zu Pferd und Einzelfiguren haben einen Zielbereich von 360°, unterliegen allerdings auch den Sichtbereichsregeln sie können also auch nur Ziele beschießen, die sie sehen können. Der Fernkampf kostet eine Einheit 50% ihrer Aktionspunkte und es kann nur einmal pro Runde geschossen werden.

Fernkampf von Geschützen

Geschütze können einmal pro Runde feuern. Dies kostet eine solche Einheit alle Aktionspunkte. Optional kann das Geschütz gedreht, verladen, entladen oder bewegt werden. Die Umstellung des Geschützes auf eine andere Munitionsart kostet ebenfalls alle Aktionspunkte. Mörser schießen indirekt (Geschoß beschreibt einen Bogen und kann keine Ziele in direkter Nähe treffen), Kanonen direkt (Geschoß fliegt gerade und kann auch Ziele in direkter Nähe treffen). Eine Schußabweichung ist möglich, ebenso die Zerstörung eines Geschützes durch einen Bedienungsfehler. Vorsicht! Es besteht immer eine Möglichkeit, daß eigene Kämpfer von Ihren Geschützen getroffen werden. Gerade bei der Kanone (Falkaune) sollten Sie Ihr Ziel behutsam wählen, da die Kanonenkugel unter Umständen alles niedermäht, was sich ihr in den Weg stellt.



Fernkampf von mobilen Geschützen

Diese Geschütze (fahrende Festungen) können sich zum einen voll bewegen und zum anderen ohne Nachteile pro Runde einmal schießen.

6.11 Überrennen

Großelemente und Kampfstiere können versuchen, gegnerische Einheiten zu überrennen, indem sie anstelle eines normalen Nahkampfangriffes, der über den einfachen Kontakt mit einem Element ausgelöst wird, in eine gegnerische Einheit laufen.

6.12 Verteidigen

Neben dem direkten Angriff verfügen Einheiten auch über die Möglichkeit, sich auf die Selbstverteidigung zu konzentrieren.

Nahkampfeinheiten

Eine Nahkampfeinheit, die in ihrer Bewegungsphase nicht über den Kampfbereich hinaus bewegt wurde, kann im Falle eines Angriffs durch eine gegnerische Einheit zurückschlagen. Hat sich die Einheit über diesen Bereich hinaus bewegt, so kann sie in der ersten Nahkampfrunde nicht zurückschlagen.

Fernkampfeinheiten

Eine Fernkampfeinheit, die in ihrer Bewegungsphase zwar geschossen, aber sich nicht weiter bewegt hat, kann bei einem Angriff einer gegnerischen Einheit mit Handwaffen zurückschlagen. Hat die Einheit mehr als die Hälfte ihrer Aktionspunkte in der vorhergegangenen Runde verbraucht, so kann die Einheit in der ersten Nahkampfrunde nicht reagieren. Wenn die Einheit in der vorhergegangenen Runde keinerlei Aktionspunkte verbraucht hat, so kann die Einheit bei einem Angriff noch einmal auf kurze Entfernung auf den angreifenden Gegner schießen (geschieht automatisch) und ist auch in der Lage, sich im Nahkampf zu verteidigen.

Einzelfiguren

Einzelfiguren können sich grundsätzlich gegen einen Nahkampfangriff verteidigen.

Vorsicht: Einheiten und Einzelfiguren, die innerhalb einer Runde von zwei verschiedenen gegnerischen Einheiten oder Einzelfiguren angegriffen werden, können sich nur gegen den ersten Angriff aktiv verteidigen.

6.13 Magie

Ein zauberkundiger Charakter kann einmal pro Runde Magie wirken. Dies kostet ihn 50% seiner Aktionspunkte. Schlägt ein Zauber fehl, so kann der Charakter in dieser Runde nicht mehr zaubern. Zudem kann es auch vorkommen, daß der Zauberer durch den eigenen Zauber verletzt oder gar getötet wird.

Jeder Zauberspruch kostet eine bestimmte Anzahl von Magiepunkten. Je mächtiger ein Charakter ist, desto mehr Magiepunkte und desto machtvollere Zaubersprüche stehen ihm zur Verfügung. Magiepunkte regenerieren sich in jeder Runde. Auch hier gilt: Je mächtiger der Charakter ist, desto höher ist die Zahl der zurückgewonnenen Magiepunkte. Durch entsprechende Erfahrung im Kampf steigt auch die Magiestufe an. Je höher diese ist, desto mehr Zaubersprüche stehen dem Magier zu Verfügung.

Achtung: Befindet sich ein Magier im Nahkampf, so kann er nicht zaubern.

6.14 Kriegsberater

Der Kriegsberater ist für Einsteiger eine kleine Entscheidungshilfe. Er kann Ihnen einen Rat geben, ob ein Angriff sinnvoll ist oder nicht. Wählen Sie eine Einheit und führen Sie die nun erscheinende Geistereinheit über ein gegnerisches Element. Nun erhalten Sie vom Kriegsberater mittels einer eingeblendeten Grafik eine Einschätzung, wie ein Kampf gegen diese Einheit verlaufen könnte. Aber denken Sie daran: Niemand ist unfehlbar.

Gute Chancen

Gleiche Chancen

Keine Chance

6.15 Manöver

Die Einheiten unterscheiden sich nicht nur in ihrer Kampfkraft. Ein weiterer entscheidender Punkt ist die zur Verfügung stehende Anzahl und Art der Manöver. Die Art der Manöver sind im Absatz Formationen beschrieben. Doch neben den Formationswechseln gibt es noch das Drehen von Einheiten und das Schwenken.

Anzahl der Manöver

Grundsätzlich haben alle Einheiten zumindest einmal pro Runde die Möglichkeit, ihre Formation oder Ausrichtung zu ändern. Dies kostet die Einheit die Hälfte aller Aktionspunkte. Ein zweites Manöver kann nur ausgeführt werden, wenn der Spieler direkt nach Auswahl der Einheit das erste Manöver durchgeführt hat. Das zweite Manöver kostet alle übrigen Aktionspunkte.

Drehen von Einheiten

Beim Drehen rotieren die einzelnen Elemente einer Einheit in 60°-Schritten auf der Stelle: Sie ändern also ihre Ausrichtung. Dies würde man zum Beispiel tun, um eine Fernkampfeinheit neu auszurichten

oder den Gehbereich einer Einheit zu ändern, um Hindernissen aus dem Weg zu gehen. Einheiten, die nur die Hordenformation kennen, steht nur das Drehen zur Verfügung, um die Bewegungsrichtung zu ändern. Je höher die Qualität einer Einheit ist, desto mehr Manöver stehen ihr zur Verfügung.

Schwenken von Einheiten

Beim Schwenken drehen sich nicht die einzelnen Elemente auf der Stelle, sondern die ganze Einheit wechselt mit der zur Zeit eingenommenen Formation in 60°-Schritten ihre Position. Dabei muß erwähnt werden, daß Einheiten nur vorwärts schwenken können. Das Schwenken von Einheiten ist besonders interessant, wenn man seinen Bewegungsbereich ändern möchte und zudem die vorhandene Formation beibehalten will.

Autoschwenk

Zur Erhöhung des Spielspaßes wurde DEMONWORLD mit einer sogenannten Autoschwenk-Funktion versehen. Bewegen Sie den Cursor mit Ihrer Geistereinheit außerhalb des Bewegungsbereiches, errechnet das Programm, abhängig von der Richtung, den neuen Bewegungsbereich in dieser Richtung. So können Sie Ihre Einheiten schnell und effizient bewegen.

Einzelfiguren

Einzelfiguren, die nicht einer Einheit angeschlossen sind, sowie Großelemente, unterliegen nicht den Formations- und Manöverregeln. Sie können sich frei bewegen. Bei ihnen sind Kampf- und Bewegungsbereich identisch.

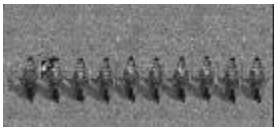
Angeschlagene Einheiten

Einheiten, die auf eine Stärke von drei oder weniger Elementen reduziert worden sind, haben ebenfalls ein verändertes Bewegungsmodell. Sie unterliegen keinen Formations- oder Manöverregeln und Geländemodifikatoren kommen bei ihnen ebenfalls nicht zur Anwendung.

6.16 Formationen

Formationen sind für die Taktik auf dem Schlachtfeld sehr wichtig. Mit einigen Formationen kann man sich gut bewegen, sie taugen allerdings nicht viel im Kampf und umgekehrt. Es kann nicht jede Einheit auch jede beliebige Formation einnehmen. Ganz im Gegenteil: Je nach Ausbildungs- und Intelligenzgrad unterscheiden sich die zur Verfügung stehenden Einheiten dramatisch. So beherrschen Ordensritter eine Vielzahl von Manövern, tumben Skeletteinheiten steht im Gegensatz dazu nur die einfache Hordenformation zur Verfügung. Folgende Formationen sind möglich:

- Reihe 1



Einheit steht komplett in nur einer Reihe.

Vorteil: Angriff auf breiter Front. Alle Fernkämpfer können schießen.

Nachteil: Durch breite Front sehr unbeweglich in schwierigem Terrain. Einheit kann schnell auseinandergerissen werden, da bei Verlusten keine Elemente aus den hinteren Reihen nachrücken können

Beschränkungen: Mindestens vier Elemente in Einheit

- Reihe 2 und Reihe 3

Einheit hat in den vorderen zwei (bzw. drei) Reihen die gleiche Stärke.

Vorteil: Einheit hat bessere Beweglichkeit durch die schmalere Front. Bei Verlusten in der ersten Reihe können Einheiten aus den hinteren Reihen die Lücken schließen.

Nachteil: Bei Fernkämpfern kann nur die erste Reihe schießen.

Beschränkungen: Mindestens vier Elemente in Einheit

- Kolonne

Einheit bewegt sich in einer Linie.

Vorteil: Die Kolonne muß nicht gerade laufen, sondern kann durch ihre hohe Beweglichkeit um Hindernisse herumlaufen und leichter Engpässe wie Brücken passieren.

Nachteil: Die Kolonne ist keine Schlachtformation und dient nur der schnelleren Fortbewegung. Sie ist sehr anfällig für Angriffe. Eine Kolonne kann keine Schwenke ausführen.

Beschränkung: Mindestens vier Elemente in Einheit

- Karree

Alle Elemente stehen Seite an Seite und bilden ein Karree.

Vorteil: Das Karree ermöglicht eine Verteidigung in alle Richtungen. Mit dem Karree ist es möglich, ein besonderes Element (Held, Magier etc.) in seiner Mitte zu verteidigen. Dazu muß sich die Einzelfigur jedoch vorher der Einheit angeschlossen haben.

Nachteil: Wird das Karree aufgebrochen, so befindet sich die Einheit in ungeordnetem Zustand. Die Einheit kann sich in Karreeformation nicht bewegen.

Beschränkung: Mindestens sechs Elemente in der Einheit

- Keil

Einheit nimmt eine Keilformation ein. Je tiefer der Keil gestaffelt ist, desto höher ist seine Durchschlagskraft. Hat sich ein Held der Einheit angeschlossen, so steht dieser an der Spitze des Keils und verstärkt dessen Durchschlagskraft. Ein angeschlossener Magier stellt sich an das Ende des Keils, um nicht in den Nahkampf zu geraten.

Vorteil: Der Keil hat eine große Durchschlagskraft und eignet sich hervorragend für Angriffe.

Nachteil: Ist der Keil erst einmal formiert, kann sich diese Einheit nur noch nach vorne bewegen und weder Schwenke noch Drehungen ausführen, bis die Formation aufgelöst wird.

Beschränkung: Mindestens sechs Elemente in der Einheit

- Plänkel

Einheiten befinden sich in einer losen Formation, in der jeder Soldat Abstand vom anderen hat.

Vorteil: Einheit hat einen leicht vergrößerten Bewegungsbereich.

Fernkämpfer haben zwar einen Nachteil beim Feuern, erhalten dafür aber ein vergrößertes Schußfeld. Es wird ein größeres Feld für Angreifer blockiert.

Nachteil: Reduzierte Feuerkraft bei Fernkämpfern. Gerät die Einheit in den Nahkampf, muß sie sich zusammenziehen.

Beschränkung: Mindestens fünf Elemente in der Einheit

- Horde

Die Hordenformation ist die primitivste Art der Formation und selbst undisziplinierte Einheiten beherrschen sie.

Vorteil: Eine Hordenformation hat es relativ leicht, die Formation zu halten.

Nachteil: Keine einheitliche Schlachtlinie. Eine Einheit in dieser Formation kann keine Schwenke durchführen.

Beschränkung: Mindestens vier Elemente

6.17 Geländemodifikatoren

Für alle Einheiten gelten Geländemodifikatoren, die ein Vorankommen sehr erschweren oder gar unmöglich machen können. Nicht passierbares Terrain ist als solches gekennzeichnet und wird von den Bewegungsmarkern nicht erfaßt.

Das Gelände ist maßgeblich für die Beweglichkeit einer Einheit verantwortlich. Folgende Geländetypen gibt es:

Offenes Gelände (Flache Wiesen oder ähnliches)
Auf offenem Gelände können sich Einheiten ohne Einschränkungen bewegen.

Straßen
Auf Straßen können sich Einheiten sehr gut bewegen.

Anstieg/Abstieg
An Steigungen und Senken werden Einheiten gebremst.
Wald
Durch Wald können sich Einheiten nur langsam bewegen. Fuhrwerke u.ä. können nicht durch Wald ziehen.

Felsboden
Auf Felsboden haben Einheiten Bewegungsnachteile, da oft Steine und andere Hindernisse das Vorankommen behindern.

Steppe
Der harte und unebene Steppenboden behindert das Vorankommen von Einheiten.

Schnee
Schnee und Eis reduzieren die Geschwindigkeit von Einheiten.

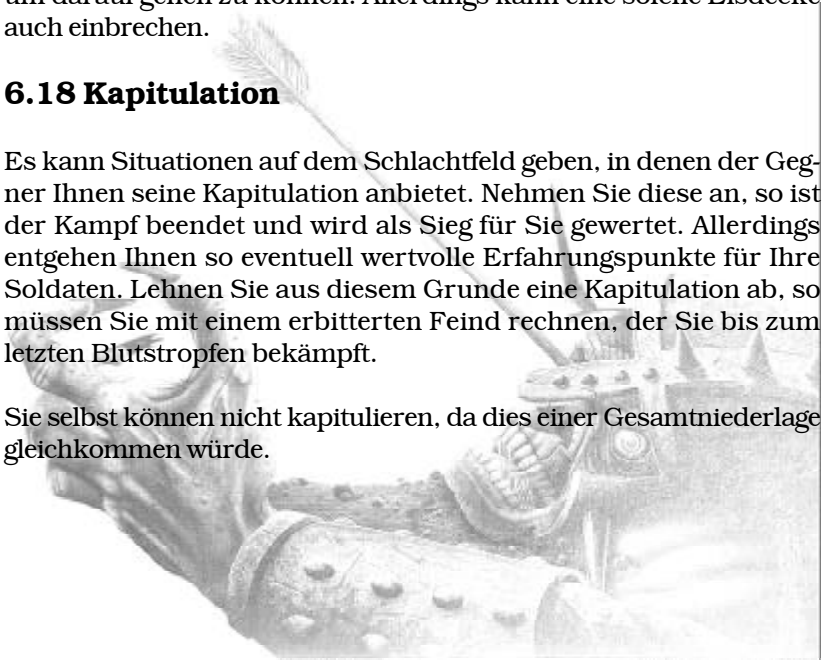
Wasser
Niedriges Wasser kann von Einheiten durchschritten werden. Ist das Wasser jedoch tiefer, so kann die Wasserfläche nicht durchschritten werden.

Zugefrorenes Wasser
Die Eisschicht über zugefrorenem Wasser ist oft ausreichend dick, um darauf gehen zu können. Allerdings kann eine solche Eisdecke auch einbrechen.

6.18 Kapitulation

Es kann Situationen auf dem Schlachtfeld geben, in denen der Gegner Ihnen seine Kapitulation anbietet. Nehmen Sie diese an, so ist der Kampf beendet und wird als Sieg für Sie gewertet. Allerdings entgehen Ihnen so eventuell wertvolle Erfahrungspunkte für Ihre Soldaten. Lehnen Sie aus diesem Grunde eine Kapitulation ab, so müssen Sie mit einem erbitterten Feind rechnen, der Sie bis zum letzten Blutstropfen bekämpft.

Sie selbst können nicht kapitulieren, da dies einer Gesamtniederlage gleichkommen würde.

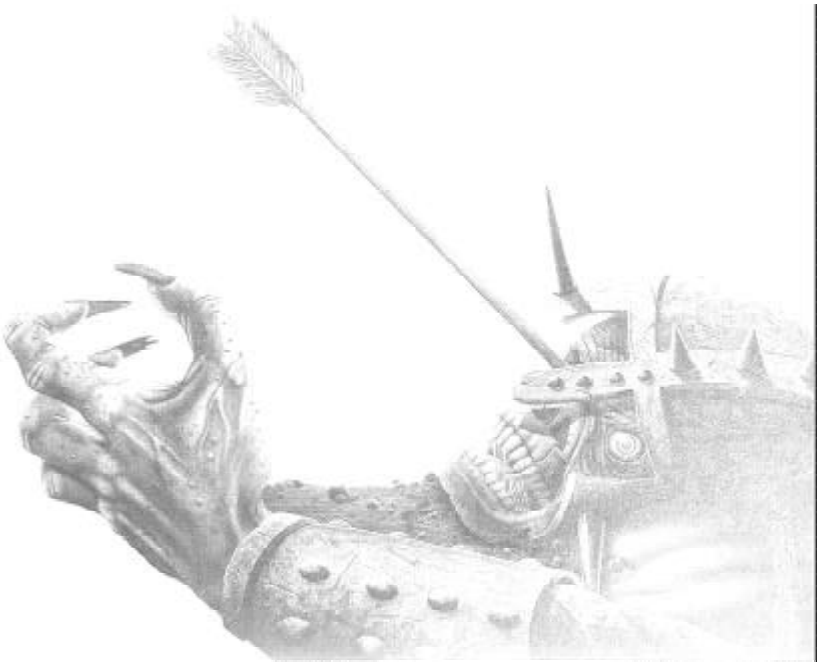


6.19 Der Schlachtbericht

Auf dem Abschlußbildschirm wird Bilanz über die abgeschlossene Mission gehalten. Neben den Verlusten von Freund und Feind sowie der Anzahl von verletzten und geflohenen Truppenteilen wird die Gesamtleistung beurteilt. Dies geschieht anhand der Addition der von Ihnen verlorenen Punkte (gefallene Soldaten) und der gewonnenen Punkte (geschlagene Gegner). Diese Gesamtleistung ist maßgeblich für die Vergabe der Punkte für die Ehrentafel.

6.20 Entscheidungen treffen

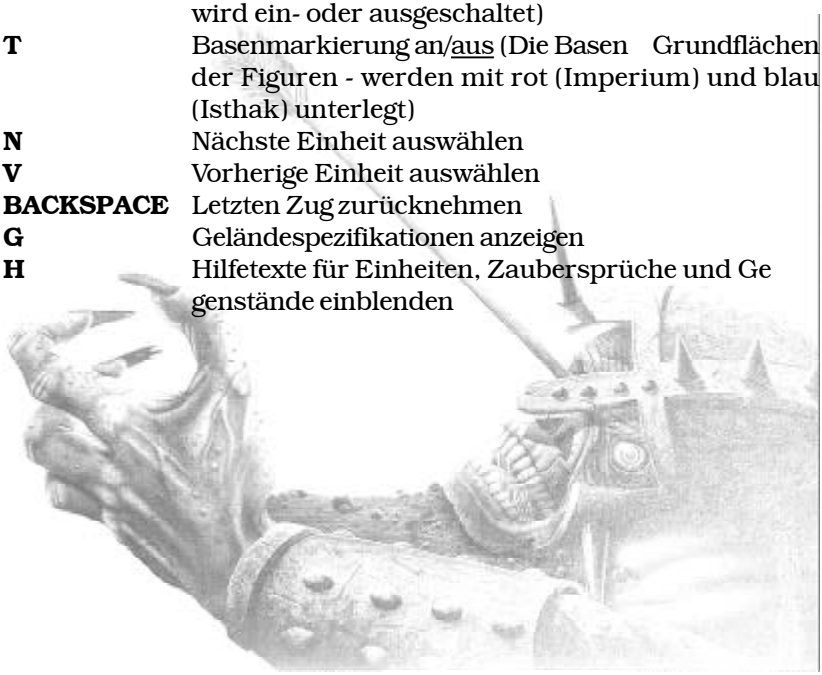
Im Laufe Ihres Abenteuers werden Sie des öfteren vor eine Entscheidung gestellt, die den weiteren Verlauf der Dinge nachhaltig beeinflussen kann. In einem solchen Fall müssen Sie sich zwischen zwei angebotenen Wegen entscheiden. Treffen Sie Ihre Entscheidung, indem Sie eine der angebotenen Möglichkeiten anklicken, aber überlegen Sie vorher gut, welchen Weg Sie wählen wollen.



6.21 Tastaturbelegung im Schlachtmodus

Es stehen Ihnen diverse Tastaturkommandos zur Verfügung. Die unterstrichenen Einstellungen entsprechen den Standardeinstellungen.

F1	Schnellspeichern
F2	Schnelladen
F3	Autoscroll an/aus (Wurde Autoscroll aktiviert, bewegt sich das Spielfeld, sobald der Spielfeldrand erreicht wird.)
F5	Animation aus
F6	Verkürzte Animation
F7	normale Animationen
F11	Missionsziel anzeigen
F12	Bildschirmfoto TGA-Format (Wird im Verzeichnis SAVEGAME abgelegt)
ESC	Spiel beenden
R	Rahmen an/aus (Der Rahmen um den Bildschirm wird ein- oder ausgeschaltet)
T	Basenmarkierung an/aus (Die Basen Grundflächen der Figuren - werden mit rot (Imperium) und blau (Isthak) unterlegt)
N	Nächste Einheit auswählen
V	Vorherige Einheit auswählen
BACKSPACE	Letzten Zug zurücknehmen
G	Geländespezifikationen anzeigen
H	Hilfetexte für Einheiten, Zaubersprüche und Gegenstände einblenden



7. DIE VERWALTUNG IHRER ARMEE

7.1 Das Poolsystem

Als imperialer Feldherr besteht Ihre Aufgabe nicht nur im Kommandieren Ihrer Truppen in der Schlacht, sondern auch in der effektiven Organisation der Ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen. Dieser Aufgabe sollten Sie gewissenhaft nachgehen, denn um die Aufgaben zu meistern, die vor Ihnen liegen, werden Sie jeden einzelnen Kämpfer brauchen. Die Verwaltung der Armee wurde bei DEMONWORLD äußerst übersichtlich und einfach gestaltet.

Das zentrale Element, mit dem Sie die Truppenverwaltung erledigen, ist der sogenannte Pool. Stellen Sie Ihn sich am einfachsten als eine Reihe von Behältern vor, der Soldaten oder Gegenstände aufnehmen kann. Ist ein solcher Behälter gefüllt, so können Sie die darin befindlichen Elemente zu einer neuen Einheit zusammenfassen. Es ist Ihnen aber auch möglich, eine bereits angeschlagene Einheit aufzulösen und die übriggebliebenen Einzelfiguren in einem entsprechenden Behälter aufzubewahren, um daraus später eine neue Einheit zu erschaffen. Soldaten werden diesem Pool jedoch nicht als echte Personen zugeführt, sondern in der Form sogenannter Rekrutierungspunkte. Eine Einheit von Lanzenreitern hat einen wesentlich höheren Punktewert als beispielsweise eine Einheit einfacher Bogenschützen. Werden dem Pool Soldaten zugeführt so erhöht sich die Anzahl der Rekrutierungspunkte dieses Pools.

Ihre Einheiten und Einzelfiguren gehören je nach Art und Herkunft einem Pooltyp an. Den Pooltyp erkennen Sie an der Hintergrundgrafik des Einheitenportraits. Folgende Pooltypen sind möglich:

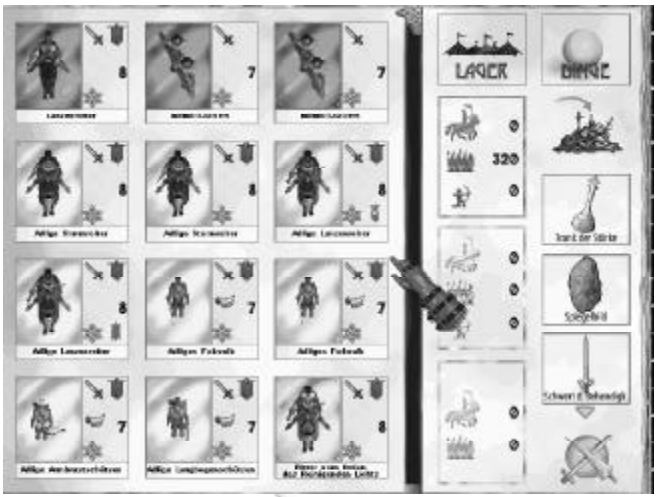
Normale Soldaten
Fußsoldaten, Fernkämpfer, Reiter
Bronzefarbener Hintergrund

Adlige Soldaten
Fußsoldaten, Fernkämpfer, Reiter
Silberfarbener Hintergrund

Ordenstruppen
Fußsoldaten, Reiter
Goldfarbener Hintergrund

Achtung: Spezialfiguren wie Helden, Magier, Kanonen, usw. sind nicht poolbar.

Dem Pool werden durch das Auflösen von Einheiten Punkte zugeführt.



Wollen Sie eine angeschlagene Einheit auflösen, so klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Einheitenportrait und bewegen Sie es auf das entsprechende Poolsymbol. Die Einheit verschwindet nun aus Ihrer Einheitenliste, während sich der Zähler hinter dem Typsymbol im entsprechenden Pool um die hinzugefügte Anzahl der Rekrutierungspunkte erhöht.

Natürlich können Sie auch eine angeschlagene Einheit mit Hilfe des Pools wieder auffüllen, wenn Sie diese nicht auflösen möchten. Dazu klicken Sie das entsprechende Poolsymbol an und bewegen es einfach auf das Einheitenportrait. Sind genügend Rekrutierungspunkte enthalten, wird die Einheit mit frischen Kämpfern versorgt.

Jeder einzelne Soldat, der in den Pool gelangt, nimmt seine bisherige Kampferfahrung mit. Die Truppenverwaltung sorgt dafür, daß die

Erfahrungspunkte nicht verloren gehen, sondern den neugeschaffenen Kriegern und Einheiten zugeordnet werden.

Achtung: Ist eine Einheit auf eine Größe von nur noch 4 oder weniger Elementen geschrumpft, so kann sie in der Schlacht nicht mehr aufgestellt werden. Sie können die betreffende Einheit dann auflösen und damit Ihre Rekrutie-rungspunkte erhöhen. Handelt es sich um eine besonders erfahrene Einheit, ist es ratsamer, diese wieder aufzufüllen.

Optisch werden angeschlagene Einheiten durch einen transparenten Totenkopf dargestellt, den Sie im Informationsfenster der Einheit sehen können. Ist eine Einheit unter die Mindestkampfstärke gefallen, so ist dieser Totenkopf deutlich hervorgehoben.

Verfügt ein Pool über eine ausreichend hohe Zahl von Rekrutierungspunkten, so können Sie eine neue Einheit aus dem Pool erschaffen. Wollen Sie eine neue Einheit erschaffen, so wählen Sie diese einfach aus der Liste, die Ihnen angezeigt wird, wenn Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Poolsymbol klicken. Einheiten, die Sie gemäß der aktuellen Rekrutierungspunkte erschaffen können, werden angezeigt, Einheiten deren Erschaffung mehr Punkte kosten würde, als dieser Pool gegenwärtig hat, werden Ihnen nicht angeboten.

7.2 Magische Dinge zuordnen

Von Zeit zu Zeit werden Ihren Kämpfern wertvolle magische Gegenstände in die Hände fallen, die im Kampf sehr nützlich sein können. Diese Gegenstände - in DEMONWORLD nennen wir sie Dinge - können Sie nun bestimmten Einheiten oder Einzelfiguren zuordnen. Dazu ziehen Sie den entsprechenden Gegenstand aus der Liste der Dinge einfach auf das Portrait der Einheit oder der Einzelfigur, der Sie diesen Gegenstand geben möchten. Kann die ausgewählte Einheit oder Einzelfigur den Gegenstand nicht verwenden, so bleibt dieser in Ihrem Depot. Durch einen Linksklick auf den Gegenstand wird Ihnen eine Informationsseite zu diesem angezeigt, die Sie durch erneuten Mausklick wieder verlassen. Wollen Sie den Gegenstand wieder wegnehmen, ziehen Sie ihn einfach mit dem Mauszeiger und ge-

drückter linker Taste weg. Wollen Sie alle Dinge von Ihren Kämpfern wegnehmen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol.

7.3 Einheiteninformationen

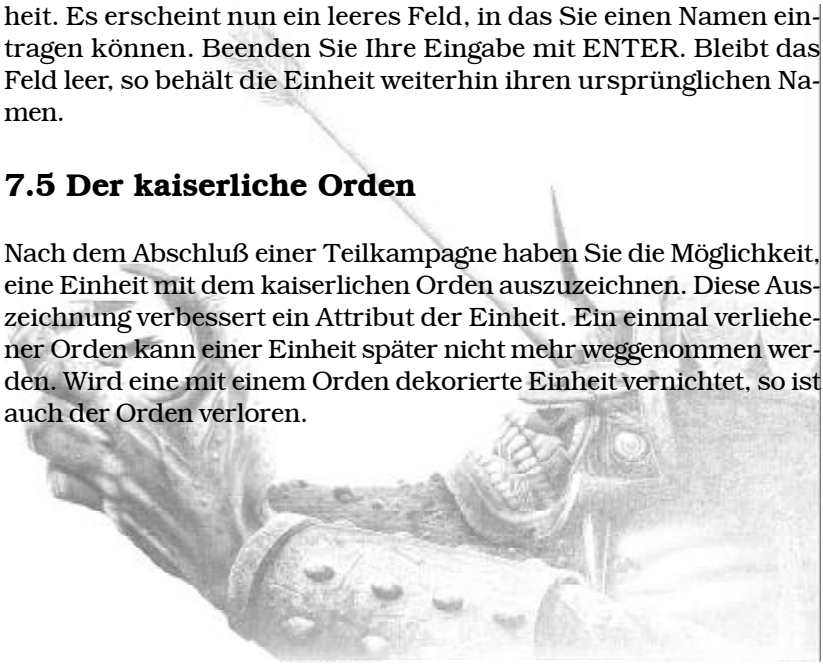
In der Armeeverwaltung können Sie sich Ihre einzelnen Einheiten und Spezialfiguren anschauen und deren Statistiken aufrufen. Doppelklicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Einheitenportrait und Sie erhalten alle verfügbaren Informationen, wobei Verbesserungen der Einheitenwerte (Pluswerte) farblich hervorgehoben werden. Außerdem wird Ihnen hier der Erfahrungsstern der Einheit angezeigt. Je erfahrener eine Einheit ist, desto stärker ist der Stern ausgefüllt.

7.4 Einheiten umbenennen

Sie können jeder Einheit und jeder Einzelfigur einen Namen nach Ihrem Geschmack geben. Um den bestehenden Namen zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Namensfeld der Einheit. Es erscheint nun ein leeres Feld, in das Sie einen Namen eintragen können. Beenden Sie Ihre Eingabe mit ENTER. Bleibt das Feld leer, so behält die Einheit weiterhin ihren ursprünglichen Namen.

7.5 Der kaiserliche Orden

Nach dem Abschluß einer Teilkampagne haben Sie die Möglichkeit, eine Einheit mit dem kaiserlichen Orden auszuzeichnen. Diese Auszeichnung verbessert ein Attribut der Einheit. Ein einmal verliehener Orden kann einer Einheit später nicht mehr weggenommen werden. Wird eine mit einem Orden dekorierte Einheit vernichtet, so ist auch der Orden verloren.



8. DIE BEDIENUNG DES PROGRAMMS IM HELDENMODUS

8.1 Der Bildschirm

Im Heldenmodus sehen Sie das Spielfeld in einer isometrischen Ansicht. Hier steuern Sie einzelne Heldenfiguren, um mit ihnen Spezialmissionen zu lösen. Der Bildschirm baut sich hier wie folgt auf:

Auf der rechten Seite befindet sich der Charakterbalken. Dieser Balken trägt die Portraits der einzelnen Helden, und gibt über deren noch vorhandene Lebens- und Magiepunkte Auskunft.
Unten rechts befindet sich eine kleine Übersichtskarte, auf der die aktuelle Position der Charaktere genau wiedergegeben wird. Die Übersichtskarte funktioniert exakt so, wie ihr Pendant im Schlachtmodus.

Grundsätzlich können Gegner nur dann gesehen werden, wenn sie sich im Sichtbereich einer der eigenen Figuren befinden. Sichtbeschränkungen können durch Mauern, aber auch durch Dunkelheit (z.B. in einem schlecht beleuchteten Kerker) entstehen.

Der Cursor

Sie bewegen einen dreidimensionalen Cursor über das Spielfeld. Durch die Bewegung dieses Cursors können Sie den Bildschirm scrollen. Fangen Sie mit dem Cursor einen eigenen Charakter ein, so wird auf dem rechten Balken das Portrait des Charakters markiert. Fährt der Cursor über eine gegnerische Figur, so werden nur die Daten angezeigt, die Sie aus vorherigen Begegnungen mit dieser Figur bereits kennen.

Klicken Sie das Portrait auf dem Charakterbalken an, so erhalten Sie detaillierte Informationen über den Charakter.

8.2 Kämpfen und Aktionen ausführen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen noch aktionsfähigen Charakter. Die Figur ist nun aktiv und befindet sich sofort im Bewegungs- bzw. Nahkampfmodus und die entsprechenden Reichweiten werden dargestellt. Innerhalb dieses Bereiches kann sich nun diese Einheit bewegen. Klicken Sie einfach auf das gewünschte Zielfeld. Befindet sich ein Gegner direkt an der Grenze zu diesem Zielfeld, so wird dieser angegriffen.

Eine Aktion ausführen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen aktionsfähigen Charakter. Die Figur ist nun aktiv. Sie erhalten nun eine Liste aller möglichen Aktionen. Folgende Aktionen sind möglich:

Bewegen/Nahkampf
(Zeigt den möglichen Bewegungsbereich an)
Fernkampf
(Zeigt Reichweite und mögliche Ziele eines Fernkampfangriffs an)
Zaubern
(Zeigt Reichweite und mögliche Ziele eines Zauberspruchs an)
Gegenstand benutzen
(Magischen Gegenstand benutzen)
Waffe 1
(Die erste Waffe auswählen)

Waffe 2
(Die zweite Waffe auswählen)
Falle markieren
(Markiert eine Falle auf dem Boden, so daß die Figur diese umgeht)
Standardangriff
(Angewählter Gegner wird mit eingestellter Waffe angegriffen, wenn Sie diesen Gegner direkt anklicken)

Durch Auswahl einer Aktion gelangen Sie in ein Untermenü, in dem die Aktion bestimmt wird.

Das Kontrollmenü aufrufen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Fläche. Das Kontrollmenü entspricht dem aus dem Schlachtmodus bekannten Menü.

9. Schwierigkeitsgrade

DEMONWORLD stellt Ihnen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung:

Leicht
Kein Zeitlimit pro Zug
Größere Startarmee
Mehr Nachschub
Bestimmte Gegner sind schwächer

Normal
Normales Zeitlimit pro Zug
Standardarmee
Standardnachschub
Gegner haben Normalstärke

Schwer
Knappes Zeitlimit
Kleinere Standardarmee

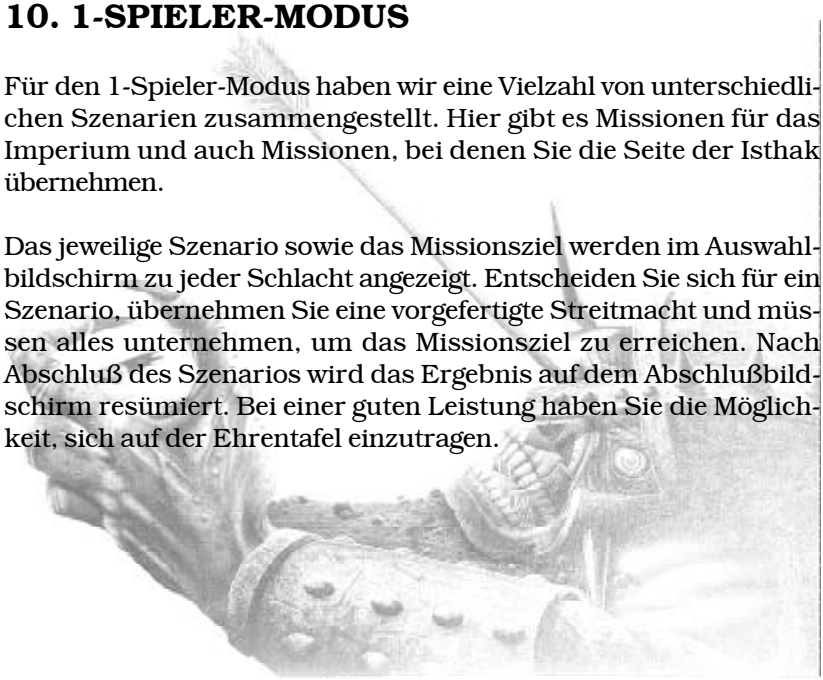
Weniger Nachschub
Bestimmte Gegner sind stärker

Auf dem Einstellungsbildschirm, der vor dem Start der Kampagne erscheint (bzw. vor dem Beginn der Schlacht bei den Einspieler-Missionen), können Sie auch selbst das Schwierigkeitsniveau festlegen. Jede Option, die Sie auf Schwierigkeitsgrad LEICHT stellen, zieht 5% vom Gesamtschwierigkeitsgrad ab. Mit diesem Schwierigkeitsgrad werden am Ende Ihre in der Schlacht erreichten Punkte multipliziert. Jede Option, die Sie auf Schwierigkeitsgrad SCHWER stellen, bringt Ihnen entsprechend einen Aufschlag von 5% auf den Gesamtschwierigkeitsgrad. Also: Je höher der Schwierigkeitsgrad ist, auf dem Sie spielen, desto mehr Punkte können Sie gewinnen, und desto höher werden Sie sich auf der Ehrentafel wiederfinden vorausgesetzt Sie sind siegreich.

10. 1-SPIELER-MODUS

Für den 1-Spieler-Modus haben wir eine Vielzahl von unterschiedlichen Szenarien zusammengestellt. Hier gibt es Missionen für das Imperium und auch Missionen, bei denen Sie die Seite der Isthak übernehmen.

Das jeweilige Szenario sowie das Missionsziel werden im Auswahlbildschirm zu jeder Schlacht angezeigt. Entscheiden Sie sich für ein Szenario, übernehmen Sie eine vorgefertigte Streitmacht und müssen alles unternehmen, um das Missionsziel zu erreichen. Nach Abschluß des Szenarios wird das Ergebnis auf dem Abschlußbildschirm resümiert. Bei einer guten Leistung haben Sie die Möglichkeit, sich auf der Ehrentafel einzutragen.



11. 2-SPIELER-MODUS

Der 2-Spieler-Modus kann auf folgende Arten stattfinden:

Hotseat
Beide Spieler wechseln sich rundenweise an einem Computer ab
Direktverbindung
Verbindung zweier Computer über Null-Modem-Verbindung
Netzwerk
Verbindung zweier Computer über lokales Netzwerk
IP-Adresse
Verbindung zweier Computer über Internet-IP-Adressen

Sie wählen eine Verbindungsart per Mausklick aus und markieren zusätzlich, ob Sie als Host (Spielleiter-Rechner) oder als Guest (2. Spieler) fungieren wollen. Dies gilt natürlich nicht für die Hotseat-Variante.

Nachdem eine Verbindung zustande gekommen ist, wählt der Host die spielrelevanten Parameter aus. Zu diesem Zeitpunkt ist der Chatbetrieb (Elektronische Post zwischen den zwei verbundenen Rechnern) bereits aktiv. In dem dafür vorgesehenen Textfenster können Sie eine Nachricht eingeben und mit dem Senden-Knopf an Ihren Mitspieler schicken. Folgende Parameter können verändert werden:

Spielfeld

Hier kann aus den vorgefertigten 2-Spieler-Leveln ausgewählt werden

Optionale Siegesbedingung festlegen

Folgende Möglichkeiten werden geboten:

- Vernichtung des Gegners
- Erobern eines Gegenstandes, der vom Host vor der Schlacht auf dem Spielfeld positioniert wird

- Eine bestimmte Stellung muß für eine bestimmte Zeit gehalten werden
- Eine Person muß eskortiert werden

Rasse

Wahl zwischen Isthak oder Imperium. Es ist nicht möglich, zwei identische Rassen gegeneinander antreten zu lassen

Aufstellungsbeschränkungen nach Originalregeln ein/aus

Die Originalregeln sehen eine bestimmte Kräfteverteilung vor. Diese kann ein- oder ausgeschaltet werden. Die Kräfteverteilung sieht wie folgt aus:

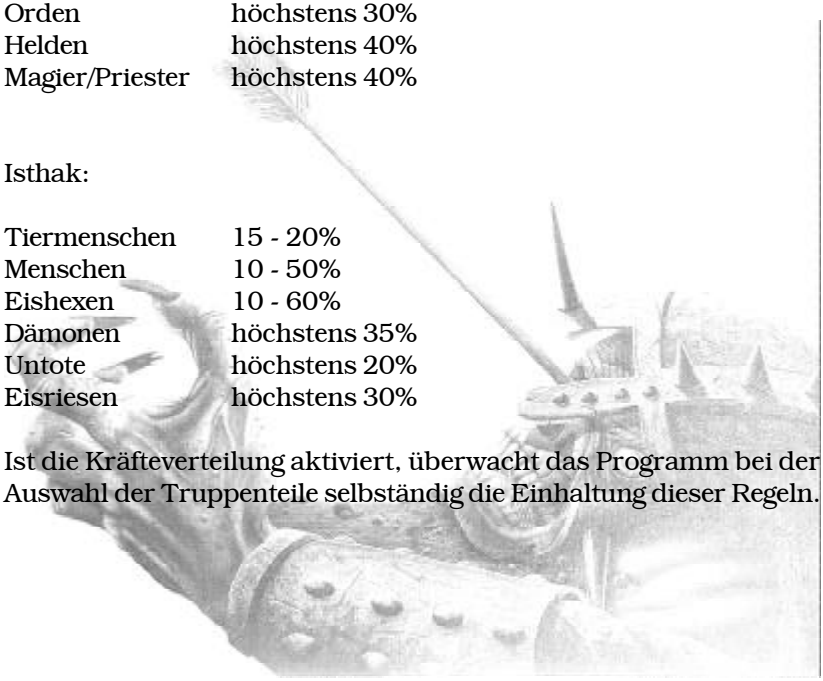
Imperium:

Kaiserheer	20 - 40%
Normales Heer	20 - 50%
Orden	höchstens 30%
Helden	höchstens 40%
Magier/Priester	höchstens 40%

Isthak:

Tiermenschen	15 - 20%
Menschen	10 - 50%
Eishexen	10 - 60%
Dämonen	höchstens 35%
Untote	höchstens 20%
Eisriesen	höchstens 30%

Ist die Kräfteverteilung aktiviert, überwacht das Programm bei der Auswahl der Truppenteile selbständig die Einhaltung dieser Regeln.



Punktewert der Armeen festlegen

Um ein Gleichgewicht zwischen den beiden Armeen zu gewährleisten, haben die Einheiten und Einzelfiguren bestimmte Werte. Diese Werte geben an, wie stark sie sind. Deshalb wird eine Punktezahl festgelegt, die es den Spielern ermöglicht, Einheiten einzukaufen . Die Punkte müssen nicht identisch sein. Je nach Szenario oder Handicap-Einstellungen können diese Punkte für die beiden Kontrahenten unterschiedlich hoch sein.

Zugzeitbeschränkungen für beide Spieler einzeln festlegen

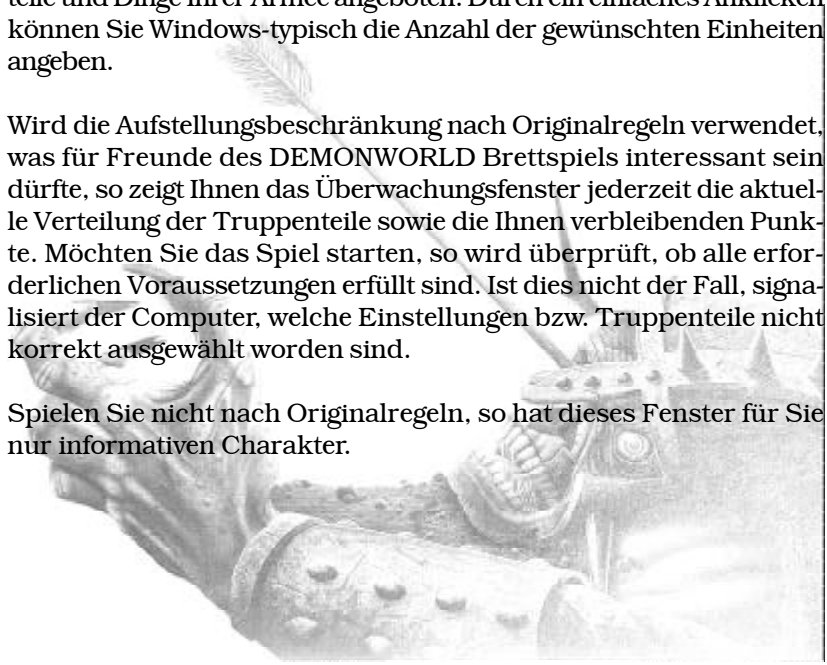
Hier kann festgelegt werden, wieviel Zeit pro Einheit und Kommandant dem Spieler zur Verfügung steht. Das Zeitlimit kann auch ganz ausgeschaltet werden.

Der Armeekauf-Bildschirm

Hier werden Ihnen auf zwei Bildschirmen alle möglichen Truppenteile und Dinge Ihrer Armee angeboten. Durch ein einfaches Anklicken können Sie Windows-typisch die Anzahl der gewünschten Einheiten angeben.

Wird die Aufstellungsbeschränkung nach Originalregeln verwendet, was für Freunde des DEMONWORLD Brettspiels interessant sein dürfte, so zeigt Ihnen das Überwachungsfenster jederzeit die aktuelle Verteilung der Truppenteile sowie die Ihnen verbleibenden Punkte. Möchten Sie das Spiel starten, so wird überprüft, ob alle erforderlichen Voraussetzungen erfüllt sind. Ist dies nicht der Fall, signalisiert der Computer, welche Einstellungen bzw. Truppenteile nicht korrekt ausgewählt worden sind.

Spielen Sie nicht nach Originalregeln, so hat dieses Fenster für Sie nur informativen Charakter.

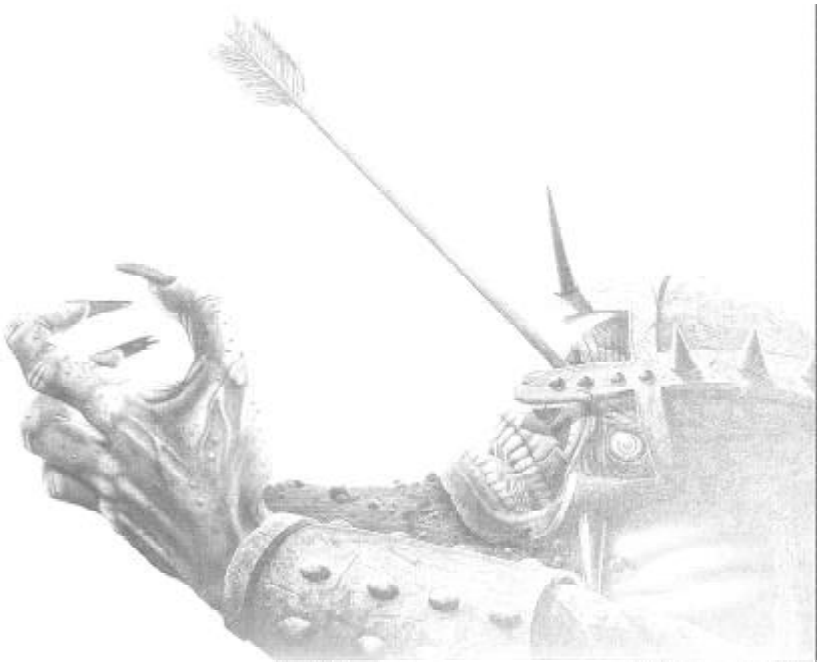


Chatmodus

Wollen Sie sich während des Spiels mit Ihrem Kontrahenten unterhalten, so drücken Sie CRTL+C. Es erscheint nun ein Fenster, in das Sie eine Nachricht eingeben können, die Sie dann mit ENTER abschicken. Mit ESC beenden Sie den Chat. Verfügen Sie über ein an Ihren PC angeschlossenes Mikrophon, so können Sie Ihrem Gegner auch Sprachmeldungen übertragen. Halten Sie die SPACE-Taste gedrückt und sprechen Sie. Lassen Sie die Taste los, so wird die Mitteilung abgeschickt. Die maximale Nachrichtenlänge darf 10 Sekunden nicht überschreiten.

12. DIE EHRENTAFEL

Für die Kampagne sowie die verschiedenen Einzelschlachten wird eine Ehrentafel geführt. Erreichen Sie eine ausreichend hohe Punktzahl, so können Sie sich dort verewigen.



13. DIE OPTIONSMENÜS

Das Kampfoptionsmenü

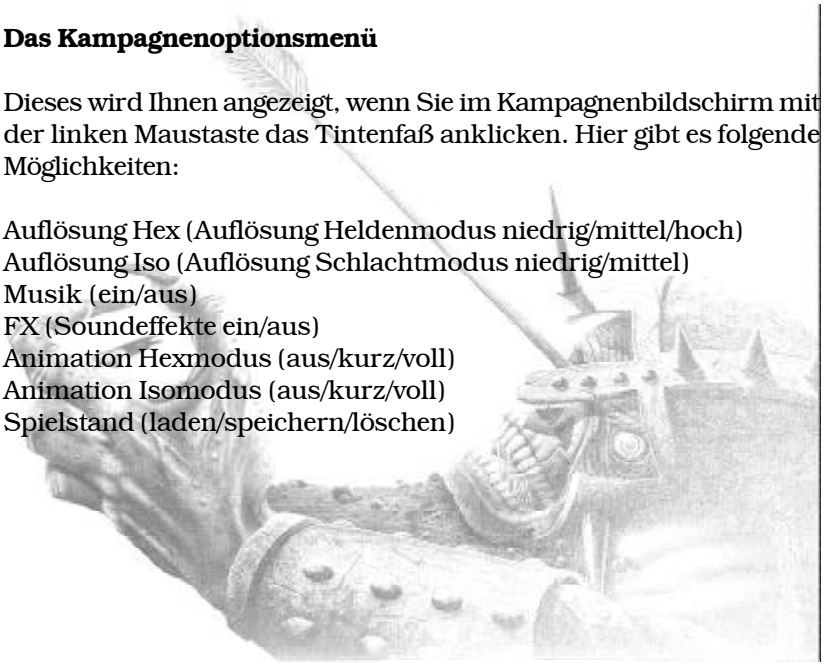
Im Kampfoptionsmenü , das Sie durch einen Klick auf die rechte Maustaste auf ein freies Feld aktivieren, haben Sie folgende Einstellmöglichkeiten:

Niedrige Auflösung (800x600)
Mittlere Auflösung (1024x768)
Hohe Auflösung (1280x1024)
Animation aus (Figuren bewegen sich ohne Animation)
Animation kurz (Figuren bewegen sich mit Kurzanimation)
Animation voll (Figuren bewegen sich voll animiert)
Karte aus (Minimap ausgeschaltet)
Kleine Übersichtskarte (Minimap verkleinert)
Große Übersichtskarte (Minimap vergrößert)
Höhenstufen ein (Höhenstufen werden angezeigt)
Höhenstufen aus (Höhenstufen werden nicht angezeigt)

Das Kampagnenoptionsmenü

Dieses wird Ihnen angezeigt, wenn Sie im Kampagnenbildschirm mit der linken Maustaste das Tintenfaß anklicken. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Auflösung Hex (Auflösung Heldenmodus niedrig/mittel/hoch)
Auflösung Iso (Auflösung Schlachtmodus niedrig/mittel)
Musik (ein/aus)
FX (Soundeffekte ein/aus)
Animation Hexmodus (aus/kurz/voll)
Animation Isomodus (aus/kurz/voll)
Spielstand (laden/speichern/löschen)



14. TIPS UND TRICKS

Als imperialer Kriegsheer werden Sie am Anfang wahrscheinlich einige Mißerfolge und Rückschläge erleben, denn die richtige Führung eines großen Heeres gehört nicht zu den einfachen Dingen des Lebens. Hier sind ein paar nützliche Tips für Sie, die Ihnen den Einstieg ein wenig erleichtern werden.

- Richtiges Aufstellen ist ein wesentlicher Schlüssel zum Erfolg. Nutzen Sie Geländevorteile aus und meiden Sie Engpässe. Stellen Sie Ihre Truppen so auf, daß sie sich nicht gegenseitig behindern.

- Schnelle Reitereinheiten sollten immer vor langsamere Fußtruppen gestellt werden, und nicht umgekehrt. Ansonsten schränken Sie den Bewegungsbereich Ihrer Reiter sehr stark ein.

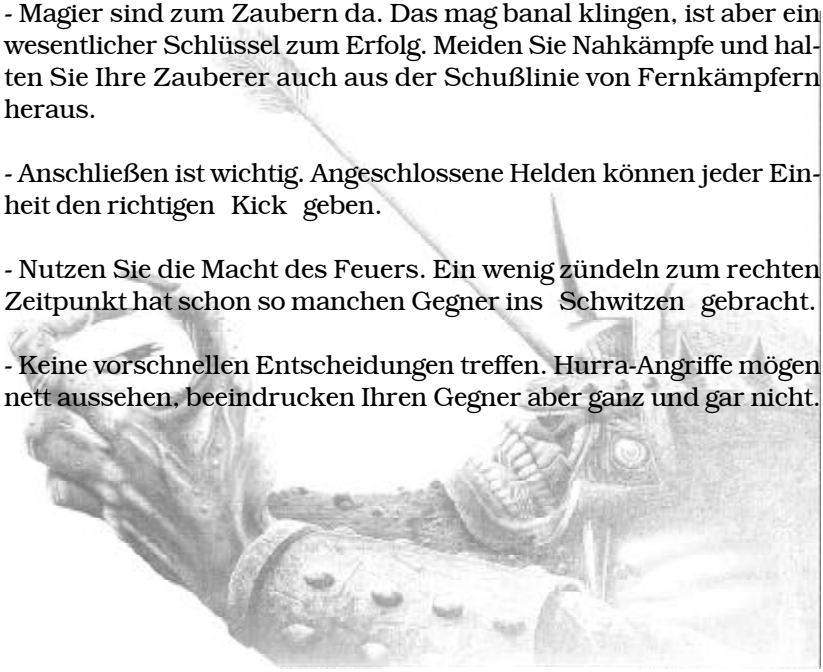
- Lassen Sie Magier, Fernkämpfer und Geschütze immer zuerst handeln und bringen Sie erst danach Ihre Nahkämpfer zum Einsatz.

- Magier sind zum Zaubern da. Das mag banal klingen, ist aber ein wesentlicher Schlüssel zum Erfolg. Meiden Sie Nahkämpfe und halten Sie Ihre Zauberer auch aus der Schußlinie von Fernkämpfern heraus.

- Anschließen ist wichtig. Angeschlossene Helden können jeder Einheit den richtigen Kick geben.

- Nutzen Sie die Macht des Feuers. Ein wenig zündeln zum rechten Zeitpunkt hat schon so manchen Gegner ins Schwitzen gebracht.

- Keine vorschnellen Entscheidungen treffen. Hurra-Angriffe mögen nett aussehen, beeindrucken Ihren Gegner aber ganz und gar nicht.



15. EIN PAAR WORTE ZUR TECHNIK

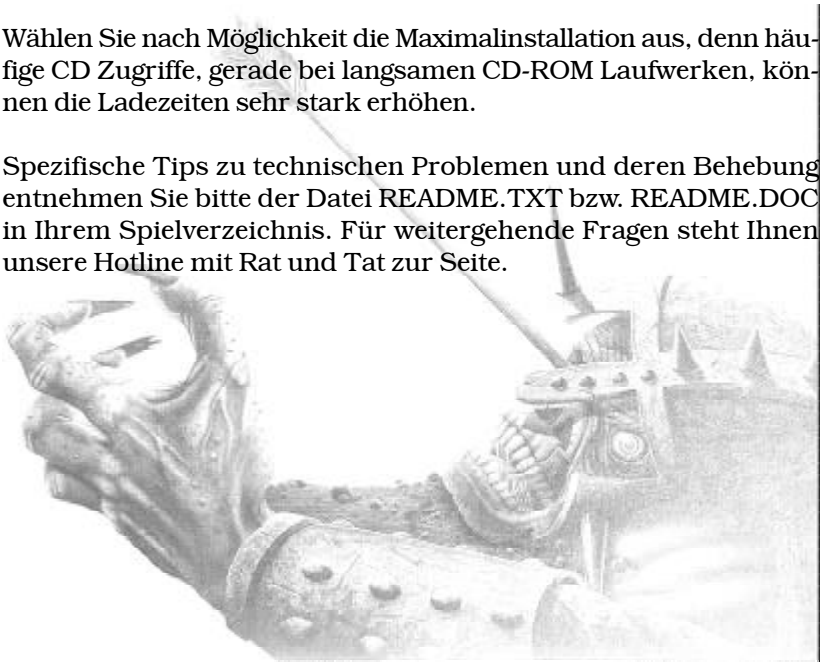
DEMONWORLD ist ein reines WINDOWS 95 Produkt und läuft auch nur unter diesem Betriebssystem fehlerfrei. Zusätzlich benötigen Sie eine korrekt installierte Version der Betriebssystemerweiterung DIRECTX5, die mit dem Spiel zusammen geliefert wird.

DEMONWORLD benötigt aufgrund seiner technischen Komplexität ein Mindestmaß an leistungsfähiger Hardware, um Ihnen maximalen Spielspaß gewährleisten zu können.

Sollten Sie feststellen, daß der Bildschirm nur sehr stockend scrollt, oder daß der Mauscursor hakt, so liegt dies meistens daran, daß die von Ihnen gewählte Auflösung zu hoch für Ihr System ist. Wechseln Sie in diesem Fall auf die niedrige Auflösung. Ist das Problem damit nicht behoben, so stellen Sie bitte sicher, daß noch ein Mindestfestplattenspeicher von 150 MB zur Verfügung steht. DEMONWORLD muß sehr viele Daten transportieren und ist deswegen auf eine entsprechend große Auslagerungsdatei angewiesen.

Wählen Sie nach Möglichkeit die Maximalinstallation aus, denn häufige CD Zugriffe, gerade bei langsamen CD-ROM Laufwerken, können die Ladezeiten sehr stark erhöhen.

Spezifische Tips zu technischen Problemen und deren Behebung entnehmen Sie bitte der Datei README.TXT bzw. README.DOC in Ihrem Spielverzeichnis. Für weitergehende Fragen steht Ihnen unsere Hotline mit Rat und Tat zur Seite.



16. HOTLINE UND SERVICE

CD defekt? Spiel startet nicht? Sie hängen fest?

Alles kein Problem!

Unsere Hotline steht Ihnen von **Montag bis Freitag** in der Zeit von **14:00 bis 18:00** Uhr zur Verfügung und ist immer bereit, Ihnen weiterzuhelfen.

Sie erreichen uns unter **0241-4701520**

Oder per Fax unter **0241-4701525**

E-Mail ist natürlich auch möglich: **hotline@ikarion.com**

Spezielle Services, Updates und aktuelle Produktinformationen finden Sie gegebenenfalls unter der folgenden Internet-Adresse:

http://www.ikarion.com

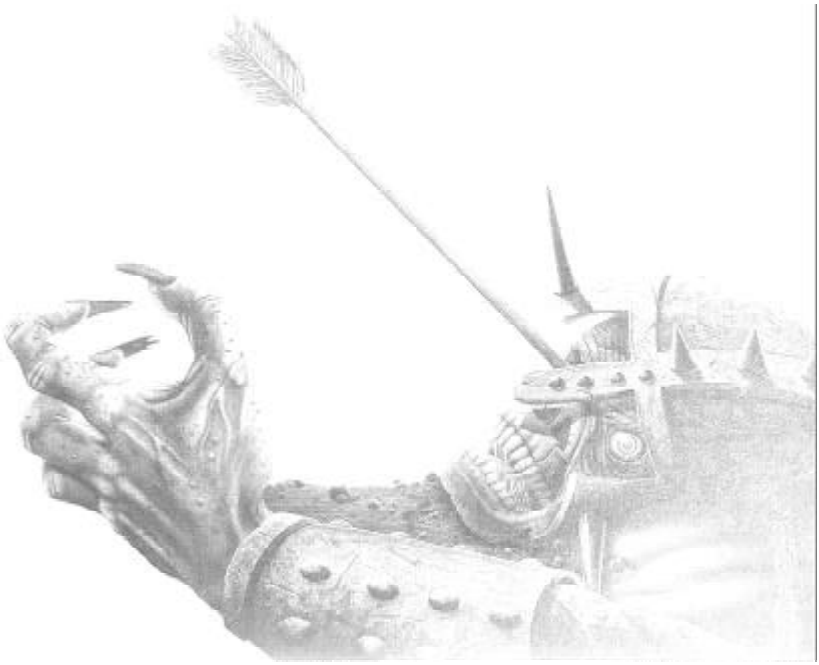
Wollen Sie defekte Datenträger umtauschen, senden Sie bitte die entsprechende CD (und nur diese) an folgende Adresse:

IKARION SOFTWARE
Abt. Customer Support
Bahnhofstr. 18-20
52064 Aachen

17. CREDITS

Programmierung und technische Leitung:
Franz Stradal
Co-Programmierung:
Andras Molnar
Konzept und Gesamtleitung:
Marc Oberhäuser
Grafiken Hexschlachtfelder, Tagebuch und Artwork:
Frederike Böckem
3D-Modelle, Figuren, Animationen, Filmsequenzen, Spezialeffekte:
CYBER ARTWORKS Helmut Dunkel
Grafiken Iso-Schlachtfelder:
Tobias Franz
Zusätzliches Artwork:
Annette Schulze-Kremer
Matthias Straetmans
Coverartwork:
Jürgen Lacher
Kalligraphie:
Thomas Hoyer
Leveldesign:
Marc Oberhäuser, Holger Breitbach
Musik und Soundeffekte:
Matthias Steinwachs
Synchronstimmen:
Matthias Ponnier (Jason Klingor)
Walter Gontermann (Kaiser Dadalon III.)
Harald Krumbein (Selageth)
Klaus Frey (Baranor)
Gottfried Mehlhorn (Eisriesenkönig)
Story:
Marc Oberhäuser, Norbert Beckers
Kriegstagebuch und Dialoge
Norbert Beckers
Koordination Betatesting:
Wolfgang Merkens

Betatester:
Daniel Schreiber, Dirk Kias, Peter Nowak, Wolfgang Merkens, Frank Kuypers, Norbert Beckers, Holger Breitbach
Marketing und PR:
Jessika Jansen
Zusätzliches PR:
Petra Bauer
Handbücher:
Norbert Beckers
Coverdesign und Artwork Handbücher:
Frederike Böckem
Lektorat:
Fritz Schäfer
Betreuung Hobby Products:
Ingo Martin



IKARION Software GmbH
Bahnhofstr.18-20 D-52064 Aachen
Tel: 0241/470150
Fax: 0241/4701525
Internet: http/www.ikarion.com
E-Mail: info@ikarion.com